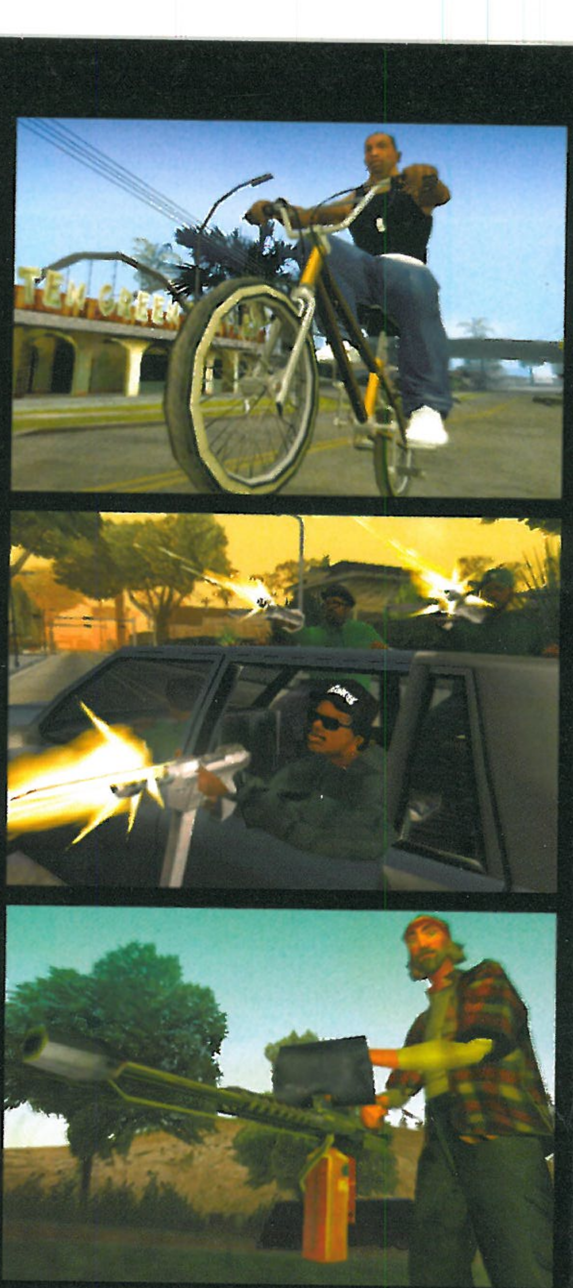

LOS 10 JUEGOS PERFECTOS
AHORA 2,95 euros
XB
XBOX
MAGAZINE
Revista XBOX™ Independiente
Número 37
2,95 euros
GTA: SAN ANDREAS
CONKER: LIVE & UNCUT
BATMAN BEGINS
GEARS OF WAR
MEJOR JUEGO 360
99 NIGTHS:
ENTREVISTA
CON MIZUGUCHI Y LEE
mkm
PUBLICACIONES
00037
8 424094 003570

ROCKSTAR GAMES
PRESENTA

Grand Theft Auto San Andreas™

UNA PRODUCCIÓN DE
ROCKSTAR NORTH







Nº 37. Época I

Editor
Juan Manuel Sáez (juanmsaez@mkm-pi.com)

Director editorial
Chema Antón (canton@mkm-pi.com)

Director técnico
Gustavo Maeso (gmaeso@mkm-pi.com)

Consejo de redacción
Manuel Navarro (mnavarro@mkm-pi.com),
J. Mariano Ferrera (mferrera@mkm-pi.com),

Redactores y colaboradores
Xcast, Malascuernas, SirBruce, Juan García Garrido, Keitaro, Jorge Núñez, Jetulio Pencas, Xboxfever, La Trifuerza, Antonio Gutiérrez

Fotógrafos: E. Fidalgo, S. Cogolludo

Ilustración de portada: Paco Limón
Diseño y Maquetación: MARRO Estudio (marro@mkm-pi.com) Tel: 91 373 45 76
WebMaster: Internet Factory

REDACCIÓN
Avda. Del Generalísimo, 14 – 2º B
28660 Boadilla del Monte
Madrid
Tel.: 91 632 38 27 / 91 633 39 53
Fax.: 91 633 25 64
e-mail: xbm@mkm-pi.com

PUBLICIDAD
Lourdes Sánchez (lsanchez@mkm-pi.com)
Tel.: 91 632 38 27

SUSCRIPCIONES
Ignacio Sáez
Tel.: 91 632 38 27
Fax: 91 633 25 64
e-mail: suscripciones@mkm-pi.com
Precio de este ejemplar: 2,95 euros



EDITA:
Publicaciones Informáticas MKM

Impresión: Gráficas Monterreina
Distribución: Dispaña

Revista de videojuegos
Depósito legal: M-11094-2002

EDITORIAL

MÁS PERSPECTIVA

Ya hemos tenido un mes para recapacitar sobre el próximo lanzamiento de la Xbox 360. Ya hemos tenido un mes para recapacitar sobre lo que se encontrará la 360 como competencia en el camino... y parece que al final el lobo no es tan fiero como lo pintan. En primer lugar porque Sony ha recortado las alas a su gigantesco proyecto que en la conferencia del E3 asustó. En segundo lugar porque se demostró que gran parte de lo que se mostró sobre PS3 allí estaba algo manipulado para ofrecer una visión mucho más avanzada de lo que realmente es PS3 hoy en día.

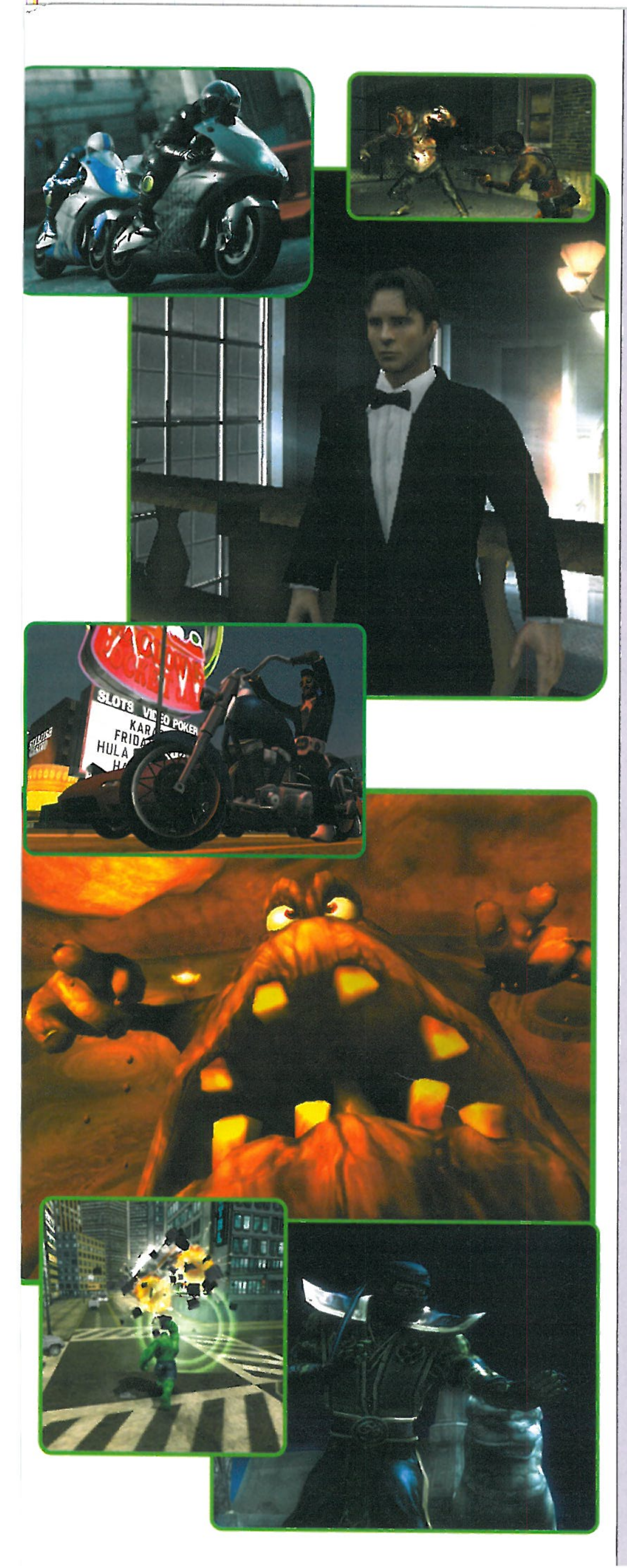
Y en tercer lugar porque 360 ofrece más de lo que se pudo ver en la primera sesión de conferencias de Microsoft... Todo viene bien liderado por un magnífico juego, un juego desarrollado por Epic y que sienta las bases de lo que será la próxima generación. Hablamos de Gears of War el juego que se colocó en nuestra mente como próxima portada de XB Magazine, una portada que esta revista se merecía.

Nuestro hombre en Los Ángeles estuvo con la gente de Epic viendo el juego a puerta cerrada y tenemos muchos datos muy concretos. Pero Gears of War no fue el único juego que nos cautivó en el E3, hubo un montón de ellos. Hemos elegido a los 10 que más nos gustaron.

Viene el verano, viene el calor y la época de las horas muertas. Aprovecha para leer mucho... mmm... ¿he dicho yo eso? Aprovecha para jugar con Xbox y destroza el mando con el Conker que Rare ha hecho para Xbox o con GTA San Andreas que tiene su capítulo más violento y con mejor aspecto que se ha visto en consola. Es la hora de jugar.

NOSOTROS SOMOS NOSOTROS

CHEMA ANTÓN	ANTONIO GUTIÉRREZ	PACO LIMÓN
El Chema en el fondo es un alma cándida que cree en sueños imposibles. Chema amigo: los reyes son los padres y los caras son los caras.	Conoce los secretos de los juegos de acción más complejos y nos hace ver a través de sus ojos su mejor lado.	Ser anamórfico y obsesionado con su peso. Destaca por su incapacidad innata en participar en una revista que consiga vender
MALASCUERNAS	**ÓSCAR DÍAZ**	**JORGE NÚÑEZ**
Mala educación, inestabilidad emocional... Todo esto ha hecho de este hombre un auténtico fenómeno social.	Sigue siendo ese tipo alto que sabe de todos los juegos pero que sólo llora y se emociona con los clásicos.	Superhéroe de día, por las noches se dedica a despedazar todo juego que pasa por sus manos, literalmente.
URASHIMA	**JETULIO**	**OZUTEKI**
Desde el otro lado del Imperio (del Sol Naciente) nos llegan sus comentarios de calidad. Domo Arigato.	Jetulio tiene el secreto de la felicidad y del saber estar. Además consigue perder peso como yo pierdo pelo.	De padre gitano y madre coreana nacio este esperpento que pronto despuntó como bailaora en su cuadrilla.

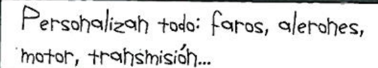


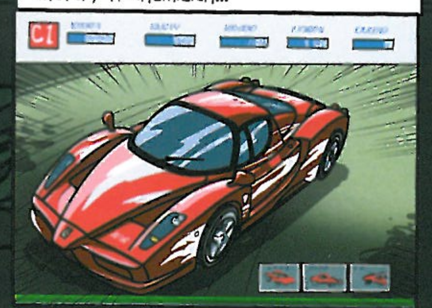
SUMARIO


En la penumbra de la habitación, Andrea y Sonia se disponen a pasar una excitante tarde llena de emociones...
...bien, te toca, ¿cómo te gusta a ti?
Uhmmmm... ese, el negro! Pero un poco más potente
¿Estás segura? ¿Crees que aguantará hasta el final? Piensa que tiene muchas curvas.
Seguro que aguanta. Además prefiero las salidas explosivas
jajajajaja!!



Las chicas empiezan una partida de FORZA MOTORSPORT. Antes de la carrera, tunean su coche al máximo, por dentro y por fuera.





sobrealimentadotes, suspensión, niveles...



color, vinilos... ¡tienen un millón de posibilidades! Después, eligen su circuito favorito.



Y empieza la carrera. Tienen en sus manos el simulador de coches más real: el escenario, las reacciones, el paisaje...

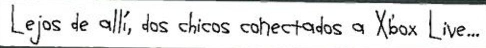


...y hasta las averías. Su objetivo: alcanzar la meta y volver a empezar

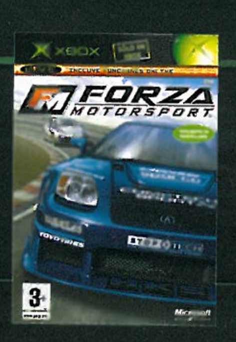




Sólo en Forza Motorsport, tú eres el diseñador y el piloto. 200 coches de las mejores marcas. Un millón de combinaciones para tunearlo hasta conseguir la máquina perfecta. Daños y averías reales. Los mejores pilotos del mundo te esperan en tu casa con Xbox Live. Haz que todos vean el culito de tu coche en el asfalto con Forza Motorsport.









Tune into www.fmc.tv


KONAMI

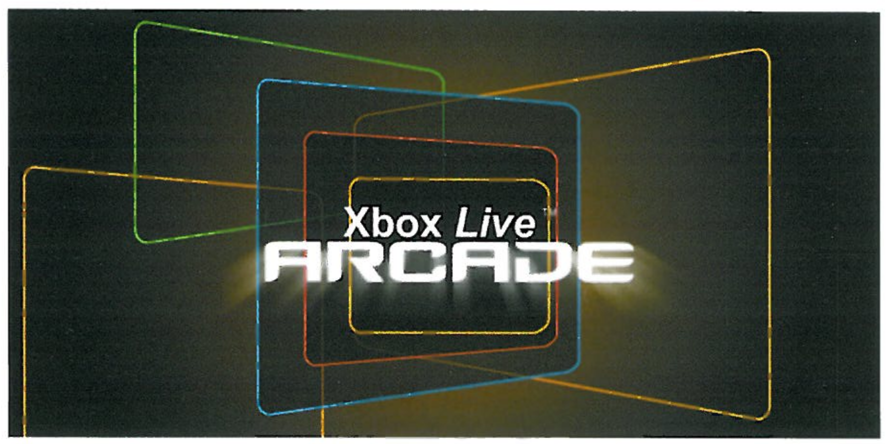


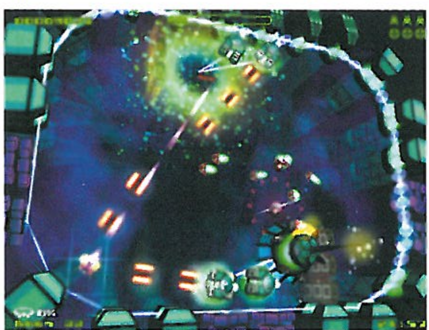
PRO EVOLUTION SOCCER 5

Ya podemos mostraros las primeras imágenes de la nueva versión del simulador de fútbol más laureado de todos los tiempos. La gente de Konami ha desvelado algunos de los detalles de este nuevo juego. Pro Evolution Soccer 5, ó Winning Eleven 9, su nombre japonés, es uno de los juegos más esperados, y hace unas semanas sus responsables anunciaron la fecha de lanzamiento de la versión nipona, que llegará a las tiendas el próximo 4 de agosto. El lanzamiento en occidente no está confirmado, pero se espera que llegue no mucho después de comenzada la próxima temporada futbolística. Konami ha desvelado que han añadido, un nuevo tiempo atmosférico, la nieve.

En la versión nipona también se ha confirmado el nuevo modo de juego llamado Nippon Challege go for 2006 en el que tendremos clasificar a Japón para el mundial del año que viene.

XBOX LIVE ARCADE DESEMBARCA EN EUROPA (por Jorge Núñez)

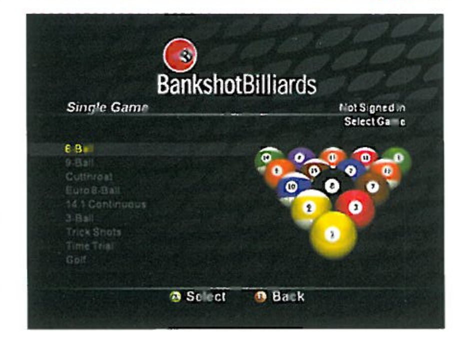












A mediados del mes pasado por fin Microsoft confirmaba la llegada a Europa del tan anunciado Xbox Live Arcade. Después de unos pocos meses de espera desde su lanzamiento en América, por fin podemos adquirir el disco con los juegos más clásicos de este mundillo. Para todos aquellos que queráis echarle el guante, ya lo tendréis disponible con todos los packs de inicio de Xbox Live o por un tiempo limitado junto a la revista oficial de Xbox, así que ya no tenéis excusa para no tenerlo.

El disco en cuestión no traerá los juegos en su interior, sino que simplemente te dará acceso al lugar en el que estará todo el paquete a elegir entre un amplio abanico de títulos. Esta lista se irá aumentando todos los meses con la llegada de nuevos clásicos y cada descarga que queramos hacer nos costará entre 10 y 15 euros, así que habrá que elegir bien lo que queremos. También encontraremos alguna que otra demo gratuita de alguno de los juegos, así si no estamos seguros de si un juego nos va a gustar, nos echamos unas partidas antes y nos despejarán las dudas.

Por supuesto, como ya se había anunciado en anteriores ocasiones, estos clásicos además de tenerlos que descargar, también se podrá jugar con ellos a través de Internet con los amigos que también tengan la versión completa del juego que hemos adquirido.

La verdad es que se trata de una gran oportunidad que no pueden desaprovechar los más nostálgicos o aquellos que nunca pudieron jugar a los más míticos títulos de hace incluso décadas, con la ventaja de tener nuevas funciones añadidas y resoluciones mucho mayores que las de antaño. Para que os vayáis haciendo una idea de lo que os vais a encontrar cuando pongáis el disco, os vamos a comentar alguno de los títulos de los que disfrutaremos gracias a Xbox Live Arcade:

- Mutant Storm: jugando en solitario o con la ayuda de un amigo, nuestro deber será librar al mundo de unos mutantes que pretenden destruir la raza humana. Contamos con gráficos en alta definición y nada menos que 89 fases con 8 niveles de dificultad para todos los gustos.

- Astropop: un juego en el que tienes que ir recogiendo ladrillos con tu nave o destruirlos a base de tiros hasta acabar con todos ellos, por supuesto se podrá jugar en solitario y compatible con Xbox Live, como pasará con todos los títulos del Live Arcade.

- Bankshot billiards: un clásico y adictivo juego de billares con un total de 9 estilos de juego diferentes. Podrás retar hasta a oponentes, prometiendo muchas horas de pique averiguando quien es el más astuto metiendo todas las bolas con el menor número de golpes.

- Zuma Deluxe: la verdad es que no se trata de un clásico en sí, sino que es bastante nuevo, aunque su desarrollo es igual de simple que cualquiera de los juegos que nos podremos descargar.

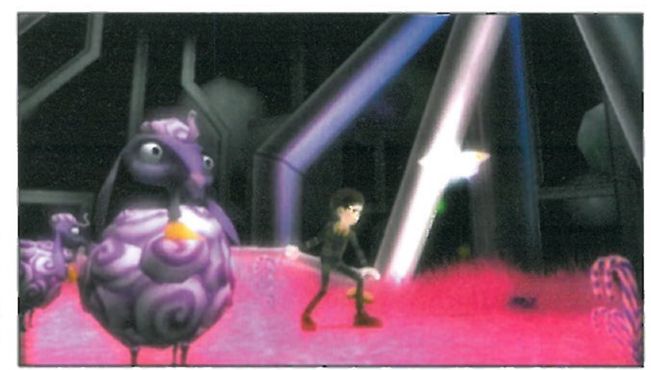
Se trata de juntar cadenas de 3 o más bolas lanzándolas desde la boca de una rana situada en el centro de la pantalla antes de que éstas lleguen a su destino, metiéndose dentro de la boca de una calavera haciéndonos perder una valiosa vida

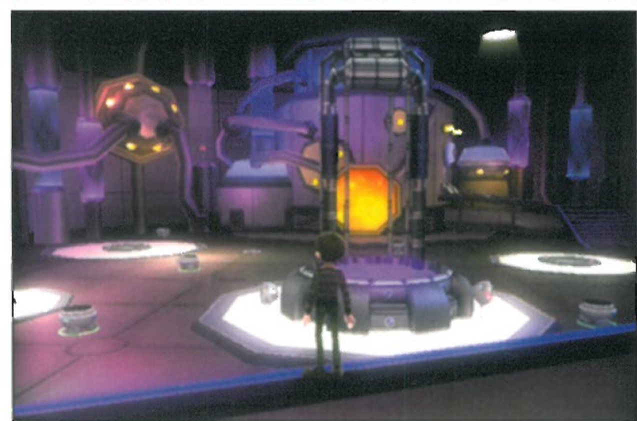
- Dangerous mines: sin duda de los aquí citados es el título más conocido por todos. Se trata de una versión renovada del buscaminas, el más clásico juego incluido en los ordenadores con Windows. Para sus fanáticos, viene von un aspecto más atractivo y combinaciones aleatorias de las bombas con más de un billón de configuraciones posibles. Todos los títulos citados no son más que un ejemplo de lo que nos ofrecerá este nuevo servicio, en el que vamos a encontrarnos cada mes con una mayor cantidad de clásicos para todos los gustos, seguro que hay alguno que nos seduzca o nos traiga grandes recuerdos de la infancia... ¡Así que a disfrutar de los viejos tiempos!


RED NINJA
END OF HONOUR ™
紅忍者
誉れの結
Sed de Venganza
Testigo del brutal asesinato de su padre, ahorcada de un alambre y dada por muerta, Kurenai jura venganza al despiadado clan de Black Lizard. Juega como Kurenai y venga tu pasado en una original historia del director de cine Shinsuke Sato.
18+
www.pegi.info
PlayStation®2
tranji.com
SIERRA™
© 2005. Vivendi Universal Games, Inc. Todos los derechos reservados. Red Ninja, Red Ninja: End of Honour, Sierra, el logo de Sierra, Vivendi Universal Games son marcas comerciales de Vivendi Universal Games, Inc. en los EE.UU. y/u otros países. Todos los derechos reservados. "PlayStation" y el logo "PS" son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc. Todas las demás marcas comerciales son propiedad de sus respectivos dueños.

Charlie y la Fábrica de Chocolate

Take 2 distribuirá este verano el videojuego basado en la película dirigida por Tim Burton y protagonizada por Johnny Depp, Charlie y la Fábrica de Chocolate, que Warner lanzará el próximo mes de agosto en los cines de medio mundo. El juego, que llegará a Xbox, se trata de un título de plataformas que nos permite vivir las fantásticas aventuras de Charlie en la extraña fábrica de chocolate gobernada por Johnny Depp. Aunque todavía no hay muchos detalles sobre el juego, Take 2 ha publicado ya un trailer del juego para ir abriendo boca. Si quieres ver, en movimiento, lo que te va a ofrecer este lanzamiento, puedes ver el trailer en la siguiente dirección: www.take2espana.net/trailer/Charlie.mp4. Si eres un fan de Burton y Depp, seguro que el juego no te defraudará.





Nuevas imágenes de Commandos: Strike Force

Pyro Studios tiene muy avanzado el desarrollo de Commandos: Strike Force, la nueva entrega de la famosa saga Commandos que, esta vez, da un salto al género de la acción en primera persona. Aunque el lanzamiento estaba previsto, en un principio, para la primavera de este año, parece claro que el juego no llegará a las tiendas antes de octubre o noviembre. De momento, se han publicado nuevas imágenes del juego, de las que os mostramos aquí un pequeño ejemplo, para ir abriendo boca y conocer el aspecto que nos ofrecerá esta nueva aventura basada en la Segunda Guerra Mundial. En el juego, los típicos elementos de estrategia y sigilo seguirán presentes, pero esta vez los commandos serán controlados desde una perspectiva en primera persona y primarán la acción y los disparos por encima de todo. Los frentes de Rusia, Francia y Noruega serán los escenarios de este juego donde tendremos que controlar a un grupo de elite infiltrado en las líneas enemigas. Un juego 'made in spain' que tiene un aspecto impresionante y que promete ser uno de los mejores juegos del género de entre los lanzamientos de finales de año.

Delta Force Black Hawk Down, en septiembre

Se retrasa el lanzamiento para Xbox de Delta Force Black Hawk Down hasta el mes de septiembre. Los chicos de Novalogic han decidido retrasar el lanzamiento, previsto para este mes, hasta después del verano, para pulir la calidad de esta nueva versión al máximo. Así lo confirmaba, hace unas semanas, su distribuidora en nuestro país, Virgin Play, que situaba a mediados de septiembre el lanzamiento del juego en su listado de novedades, a un precio de 49,95 euros. Además, este retraso se puede deber al trabajo de localización del título, ya que el juego aparecerá completamente doblado al castellano. El juego, desarrollado con el engine gráfico del popular simulador de la compañía Comanche 4, cuenta con un enorme detalle y realismo que lo colocan en la lista de los juegos más espectaculares y reales sobre el "arte de la guerra moderna". Y la versión para Xbox llegará con un impresionante modo multijugador compatible con Xbox Live.





STAR WARS

CABALLEROS II DE LA ANTIGUA REPÚBLICA

LOS SEÑORES SITH

ALGUIEN DECIDIRÁ. TODOS EMPRENDERÉIS EL VIAJE.
JUNTOS AFRONTARÉIS EL RESULTADO.

Tus compañeros te seguirán hacia el lado de la luz o el lado oscuro de la Fuerza, según tus decisiones.

Maneja más de 60 nuevas dotes y poderes de la Fuerza mientras tú y tu grupo de combate derrotáis a los malvados Sith.

Viaja a lo largo y ancho de 7 planetas y explora nuevos entornos con la misión de salvar la galaxia.

ESTA VEZ TUS DECISIONES AFECTARÁN A TODOS LOS QUE TE RODEAN.

WWW.KOTOR2.COM







OBSIDIAN



Llega Fahrenheit

Atari se ha hecho con los derechos de distribución de Fahrenheit, una especie de aventura gráfica con toques oscuros y paranormales que está siendo desarrollado por Quantic Dreams y que, seguramente, llegue a las tiendas españolas este mismo verano. Emplazado en la ciudad de Nueva York en un futuro cercano, Fahrenheit cuenta la historia de un hombre cuya identidad se ve irremediablemente alterada tras cometer involuntariamente un brutal asesinato. En Fahrenheit, Nueva York se ve asolada por una serie de misteriosos asesinatos que siguen el mismo patrón: personas normales que matan a desconocidos en zonas públicas. Lucas Kane se convierte en uno de esos asesinos cuando de repente mata a un desconocido en unos aseos de caballeros. Cubierto de sangre, Lucas recupera el conocimiento sin ningún recuerdo de las razones por las cuales cometió el asesinato. Perseguido por la policía, Lucas tiene que resolver este misterio antes de ser capturado y encarcelado de por vida. Fahrenheit es un juego fluido durante el cual los jugadores pueden representar el papel de múltiples personajes y experimentar el juego desde distintos puntos de vista, un juego que permite que las acciones de los jugadores influyan en la trama, además de proporcionar una experiencia interactiva recorriendo sus escenarios. Usando técnicas cinematográficas como la dirección de actores, las vistas multi-cámara, las capturas de movimiento y una banda sonora contextual, los jugadores terminarán inmersos en el juego. Se puede encontrar mucha información sobre el juego en la web oficial: www.fahrenheitgame.com.



Spartan: Total Warrior llegará en Septiembre

SEGA y The Creative Assembly, el equipo de desarrollo del Reino Unido creador de la exitosa serie Total War, sacaran a la venta en septiembre el juego de acción Spartan: Total Warrior, la primera incursión de la famosa saga en las videoconsolas. Pero, mientras que los juegos de Total War ponían al jugador en el papel del Comandante, Spartan: Total Warrior pone al jugador al control de un heroico guerrero. El título llevará al jugador al centro de choques titánicos entre enormes ejércitos, con legendarios monstruos y bestias míticas en la parrilla. Los brutales combates alcanzan la escala de una guerra épica en los campos de batalla del viejo mundo, mientras luchas por tu vida, tu libertad y honor. Levántate en armas contra cruel Imperio Romano y lucha junto a fieles aliados para que gracias a tu habilidad en el combate y tu maestría en el arte de la guerra puedas cambiar directamente el desenlace de épicas batallas. Spartan Total Warrior lleva a nuestras Xbox enormes combates con legiones de detallados guerreros luchando simultáneamente en duras y dinámicas peleas. Los intensos combates incluyen una amplia gama de movimientos, armas de misiles y de combate-múltiple, combos, movimientos especiales espectaculares, terminación de movimientos, bloqueos, cargas blindadas y maniobras evasivas.

Campos de batalla extremadamente detallados que se extienden hasta el horizonte. Desde los áridos campos a las ciudades a gran escala, desde las mazmorras a las abruptas montañas, al combate final en el Coliseo Imperial de Roma, todos los entornos de juego son enormes.

Chiken Little, un pollo muy divertido

Buena Vista Games ha anunciado que están en pleno proceso de desarrollo de un nuevo videojuego multiplataforma, "Chicken Little", basado en la primera película completa de animación 3D de Walt Disney Pictures del mismo nombre. El videojuego llegará a Xbox y estará disponible el próximo mes de noviembr, coincidiendo con el estreno de la película. La película, producida por Randy Fullmer y dirigida por Mark Dindal (el Emperador y sus Locuras), Chicken Little de Disney está desarrollada completamente en 3D y contará con las voces de actores muy conocidos de Hollywood como Scrub's Zack Braff (Chicken Little), Garry Marshall (Buck Cluck, el padre de Chicken Little), Joan Cusack (Ugly Duckling), Steve Zahn (Runt of the Litter), Amy Sedaris (Foxy Loxy) y Don Knotts (narrador y alcalde Turkey Lurkey). En la película, Chicken Little pasa de ser el tonto de la ciudad a todo un héroe.

El videojuego de Disney Interactive estará lleno de acción y aventura a un ritmo trepidante. Con herramientas innovadoras, minijuegos, modo multi-jugador y la incorporación de clips de la película para que el jugador entre de lleno en el mundo de Chicken Little. En el juego tendrás que superar invasiones alienígenas, retos en espacios sin gravedad, misiones espaciales...



Confirmada la película de Halo

Universal y Fox serán las encargadas de llevar al Jefe Maestro a la pantalla grande, según se confirmaba hace unas semanas por parte de Microsoft. De hecho, el mismísimo Jefe Maestro fue el encargado de llevar el guión de su futura película a los estudios de las productoras, en un acto publicitario que daba a conocer esta noticia. El encargado de llevar ese guión a las pantallas de cine de todo el mundo será Alex Garland, el director británico responsable de '28 Días Después', que grabó esta película en formato 100% digital. Microsoft ha llegado a un acuerdo con dichas productoras para llevarse una tajada de 5 millones de dólares o el 15% de la recaudación, si está es mayor.

Parece que el estreno de esta futura película intentará conincidir con la siguiente entrega del juego, que previsiblemente llegará cando Xbox 360 lleve un año rodando en el mercado internacional. Aunque también se especula que el juego sea el juego oficial de la película, para enganchar a todos aquellos aficionados cuyo primer contacto con el mundo de Halo sea la propia película. De cualquier forma, Halo tendrá una digna representación cinematográfica.





Xbox para los niños japoneses

Los niños japoneses van a tener una fantástica herramienta pedagógica en sus clases el próximo curso: nada más y nada menos que una Xbox. Microsoft anunció hace unas semanas la donación de 80 máquinas a las escuelas niponas. Un total de 44 escuelas elementales y 23 institutos de secundaria de Tokyo recibirán las unidades de Xbox para desarrollar varios programas de ocio y aprendizaje. De hecho el sistema estará destinado a las salas de usos múltiples, equipadas con televisores y conexión a Internet, con lo que las Xbox servirán para realizar videoconferencias con otros centros, además de para probar los mejores juegos del mercado, claro está. Esta original iniciativa seguro que está encaminada para que estos niños se queden impresionados y pidan a sus padres que les compren una para tener en casa.



Web oficial Perferct Dark Zero

Los chicos de Rare han lanzado la web oficial de Perferct Dark Zero, el nuevo capítulo de esta mítica saga que supone su esperada llegada al mundo Xbox, concretamente a Xbox 360. La web, que puedes visitar en la siguiente dirección: http://www.perfectdarkzero.com/, incluye mucha información y extras para todos los fans del juego.

La web cuelga las últimas noticias relacionadas con el juego e incluye información sobre todas las características que se van desvelando del título. Además, la web incluye la historia de Rare y de la propia saga Perfect Dark y, además, podemos encontrar las entregas actualizadas del diario de desarrollo del juego.

La mejor manera de saber, de boca de sus propios creadores, cómo se encuentra el desarrollo de este esperado título. La web también incluye unos animados foros de discusión y una sección de enlaces a sitios de fans, que hay muchos y de mucha calidad.

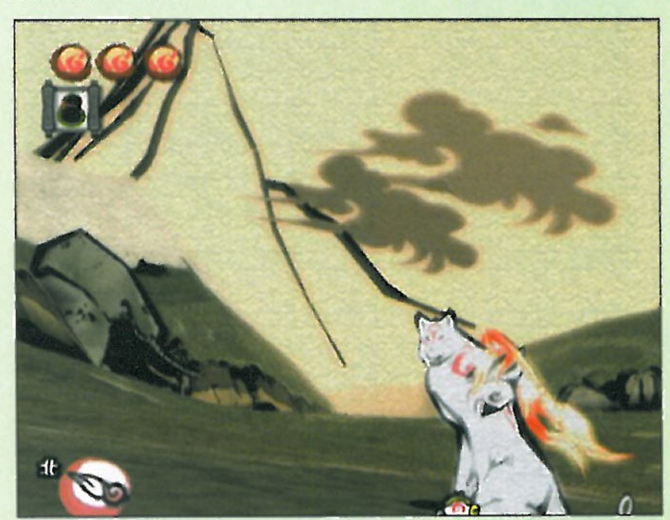
En este listado se encuentra muy destacado el sitio www.mundorare.com, una web en castellano con toda la información sobre la compañía británica.

OTROS MUNDOS

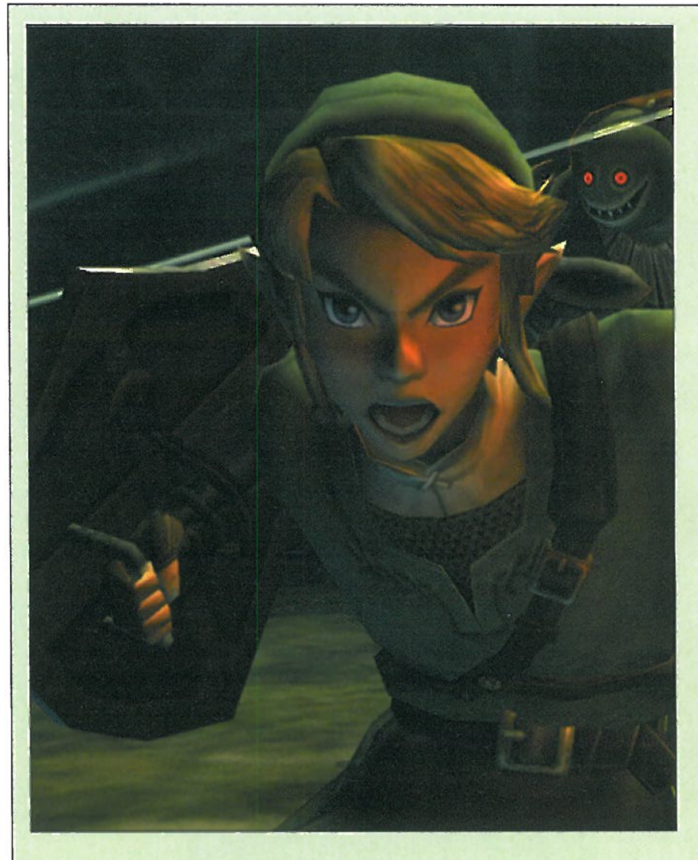


LOS OTROS JUEGOS DE 10

Por mucho que vayas a Los Ángeles predispuesto a ver sólo cosas de Xbox, es imposible evitar que se te cuele por las rendijas de los ojos que entornas para no mirar, algunas imágenes que te impacten de juegos de otras consolas. Al final nosotros somos amantes de los buenos juegos y muchas veces hay que reconocer que hay juegos geniales en otras consolas... y también que algunos de los que vienen y que nunca veremos en Xbox nos hacen morirnos de envidia.







The Legend of Zelda: Twilight Princess

Fue elegido como el mejor juego de consola de la feria. Es posible que esto se exagerase a juzgar por lo visto en las creaciones para la nueva Xbox 360. Sin embargo, Zelda tiene algo especial. En primer lugar, toda la magia de una saga mítica y que sigue sobreviviendo y ofreciendo cosas nuevas. Zelda parece saber reciclarse con el paso del tiempo y adaptarse a los nuevos tiempos con gran acierto. En esta ocasión se ha mejorado el sistema de combate y la manejabilidad del juego con un mejor estudio del mando de la GameCube. Se ha creado un mundo que multiplica por 4 las dimensiones del último Zelda (Ocarina of Time) y se ha añadido a la historia la metamorfosis de Link en un lobo. Con elementos como que nos afecte el paso del tiempo o que todo sea distinto de día y de noche, Nintendo pretende que este sea el mejor Zelda de todos y los usuarios de GameCube podrán juzgarlo a partir del próximo mes de noviembre que es cuando se lanzará.

Okami

La palabra sería bonito. Este juego de PS2 nos pone en la piel de otro lobo... ¿o es un perro? Bueno, nos pone en la piel de Amaterasu, una reencarnación de una diosa del sol del folklore japonés. Además de poderse controlar bien, con facilidad y que enseguida nos sentiremos metidos en la piel del lobo, el detalle que más destaca del juego es su aspecto visual. Okami presenta una estética muy original en la que todo parece pintado con un estilo japonés muy sugerente. El hecho de que la pintura parezca animada hace que sea muy innovador y fresco. Capcom ha apostado por un juego nada convencional, con una estética muy lejos de los estándares de realismo actuales y que ofrece una visión mucho más artística de lo que podría a llegar una escuela de artistas del videojuego.

NOTICIAS BREVES

90 millones de PS2

Casi una de cada 50 personas de todo el mundo (contado a los chinos, incluso) tiene una PS2. Desde el día de su lanzamiento en marzo del año 2000, se han fabricado y distribuido... y casi, casi vendido, 90 millones de consolas PlayStation 2 a lo ancho y largo de todo el globo terráqueo. Uno de los motivos de alcanzar estas cifras han sido las constantes "reinvenciones" que se han hecho de la consola. A los modelos blanco, azul o plateado, el año pasado se añadió el modelo "slim", con un aspecto mucho más estilizado, estrecho y cómodo. Las cifras de ventas de este último modelo de la consola desde



el año pasado superan los 16 millones de unidades. Si dividimos las unidades de PS2 distribuidas por el planeta deberíamos hacer tres zonas: Norteamérica, Asia y Europa.



En Norteamérica casi se llega a los 36 millones y medio de consolas. La región de Asia (fundamentalmente Japón y Corea) supera los 21 millones de unidades. Por último está Europa con 32 millones y medio (casi) de unidades. Si la PlayStation original tardó siete años y medio en alcanzar esta astronómica cifra, la PS2 ha conseguido llegar a la cifra de 90 millones de consolas en sólo 5 años y 3 meses.

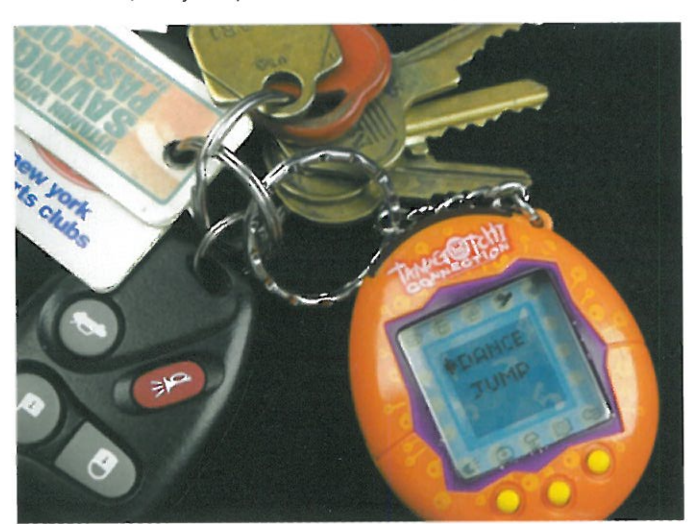
TamagotchiDS

La mascota virtual por excelencia. La primera, la genuina idea también nipona, ha encontrado en la Nintendo DS una plataforma perfecta para aplicar su filosofía. El éxito despertado por la creación de Nintendo, Nintendogs, ha hecho que la empresa Bandai haya decidido crear una versión "sólo software" de su internacionalísima mascota.
El juego basado en el universo de Tamagotchi será lanzado en Japón tras el verano y de momento no se tienen referencias sobre cuál será nuestra forma de desarrollar la vida de la mascota, aunque el primer problema se plantea por el hecho de tener que desconectar la consola y sacar el juego cuando queramos jugar a otro y, de este modo, "desenchufar" a la mascota de la "vida". Lo que ya es una realidad es que Nintendo DS ha llegado a la cifra de 150.000 unidades vendidas en nuestro país. Después de algo más de tres meses desde que apareciese la consola, las cifras de venta son mucho más que aceptables.

Sony recorta las alas a PS3

Ken Kutaragi, uno de los jefazos del área de entretenimiento de Sony, es decir, alguien de los que toma las decisiones para PS3, confirmó hace algunos días que la producción de PS3 no se puede retrasar tanto como lo está haciendo por culpa de las negociaciones para unificar los formatos ópticos (Blu-Ray, HD-DVD). De momento no habrá acuerdo por lo que la consola de Sony sólo soportará el formato con el que fue anunciada desde un principio el Blu-Ray y no con ambos como se había dicho desde el pasado E3. Parece que a Sony le ha entrado de pronto la prisa y ha visto que tendrá que apretarse el cinturón ante la inminente llegada de la Xbox 360 y todo el despliegue de potencia que ha demostrado por el momento.

El ejecutivo de Sony hizo algunos otros comentarios sobre el diseño técnico final de la consola y dio respuesta a algunas de las dudas que más han generado las últimas informaciones como son: la utilización de sólo 7 de los 8 procesadores (SPE) del chip, la reducción de la velocidad del procesador a 3.2 GHz o el formato definitivo del disco duro. Del primer asunto aclaró que es muy difícil crear un chip Cell sin defectos y que los SPE extras sólo están para redundar si alguno de los otros queda inutilizable. El tema del calor fue el principal argumento para desestimar un procesador más potente o que llegase a los 4 GHz como se anunció en un principio. Y respecto al disco duro, dijo que será de unos 80 Gb y en un formato de 2,5".







99 Nights

Tetsuya Mizuguchi (Q Entertainment) y Jang Lee (Phantagram)

Q Entertainment está en el distrito Meguro de Tokio. Desde su aparición en octubre de 2003 ha ido contratando gente hasta llegar a la actual plantilla de veinte desarrolladores a tiempo completo. El nombre de la compañía viene de la unión de los números 1 y 0, los dos más importantes para cualquier desarrollador. Además, el hecho de que la compañía empezase a funcionar un 10 de octubre 10/10, hizo que esta tesis de los unos y los ceros se reforzase aún más. Phantagram es una compañía coreana que llegó a contar con un estudio de desarrollo trabajando para ellos en la ciudad española de Madrid. Era Trilobite Graphics y su creación, que quedó en agua de borrajas se llamaba Duality. Esto ocurrió cuando el gigante del desarrollo NCSoft se hizo con el 70% de Phantagram, pero sin embargo, hace casi un año que la empresa coreana se volvió a hacer con ese paquete de acciones y recuperó la independencia lo cual le ha permitido embarcarse en un proyecto como este que la une con Q Entertainment y Xbox 360.

Durante algo más de veinte minutos, el productor (Mizuguchi) y director (Lee) de "99 nights" se pusieron a nuestra disposición y respondieron a algunas cuestiones sobre su próximo lanzamiento.

¿Existe ya algún tipo de idea de lo que se hará con respecto a Xbox Live?

En la próxima fase de desarrollo nos centraremos en sacarle partido a las opciones de Xbox Live. Ahora mismo no tenemos ningún detalle acerca de las posibilidades de juego con Xbox Live. Ahora mismo no tenemos nada que anunciar. Es un momento muy temprano para anunciar nada que tenga que ver con Xbox Live.

¿Este juego propone algo que hayamos visto antes?

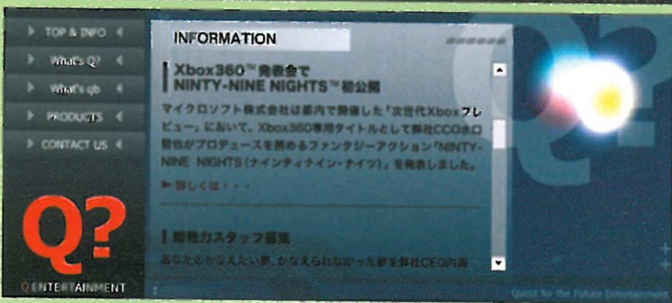
Creemos que es totalmente nuevo. Es un juego de batallas masivas. Es posible que haya cosas parecidas. Aquí nos encontramos con ejércitos de doscientos soldados saltando por los aires, ejércitos enteros de 20.000 soldados en un campo de batalla. Le damos mucha importancia la inteligencia artificial en la que estamos trabajando. En todo caso es un juego que en un 70% u 80% es de acción y en un 20% o 30% es de estrategia. Puedes mover tus soldados por el campo de batalla.

Pero ¿es algo parecido a Kingdom Under Fire?

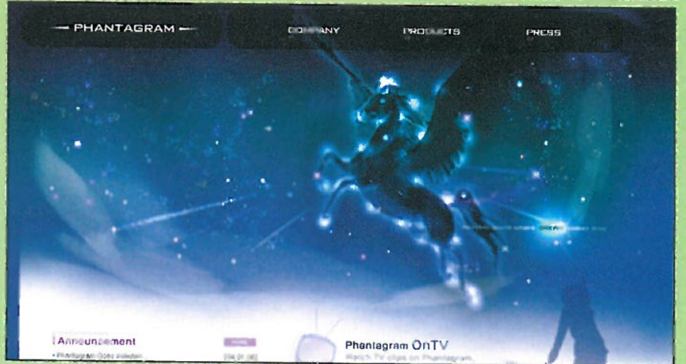
KUF tiene una parte estratégica mucho más fuerte que la parte de acción. Tienes que plantear el juego con estrategia. En este nuevo juego tendremos que divertirnos con la

La única imagen publicada de '99 Noches', como esperamos que se llame en nuestro país. Un título que hará mucho más grande a Xbox 360.









propia acción. Es el mismo tipo de juego de guerra pero visto desde distintas perspectivas. Quizá la sensación de guerra puede llegar a ser muy similar... sólo quizá. Este juego es distinto... KUF es un gran juego y esa es la razón por la que estamos colaborando. De hecho están utilizando muchos elementos de aquel en el desarrollo de este y poniendo muchos nuevos elementos. En realidad "99 Nights" cuenta con un elemento más que es el "drama". El juego se compone de un 80% de acción, un 20% de estrategia y un 100% de drama.

¿Por qué hablan ustedes de estar desarrollando en otra escala?
Fundamentalmente por el detalle. Los soldados, mil, dos mil en el escenario... es casi como una guerra real. El detalle es lo importante, la captura de movimientos es muy importante, las expresiones de los movimientos. Estamos metiendo muchas escenas cinemáticas en el juego que le dan mucho dramatismo al argumento. Cada personaje tendrá sus propias animaciones. Cuando juguemos el título con un determinado personaje veremos la guerra desde su punto de vista, su drama, sus amigos, su familia... si elegimos a los diferentes personajes y jugamos el juego, al final podremos comprender qué es lo que está pasando en esta historia. Podremos conocer el secreto de "99 Nights". Estamos creando una mezcla química para provocar una gran reacción.

¿Habrá posibilidad de cooperación?
Sí. Es un buen punto. Lo vamos a hacer. Nosotros pensamos que es mucho más divertido jugar con otros.

¿Cuándo quieren lanzarlo?
No podemos decirlo aún. Pero lo antes posible.

¿Cuánto llevan trabajando en este ambicioso proyecto?
Desde el pasado verano.

¿Cuanta gente participa en el juego?
Casi 100 personas. A la gente de Q y de Phantagram hay que añadir la gente de soporte de Microsoft. No hay ningún rol asignado a cada compañía. Todo el mundo trabaja junto. Somos un solo equipo. No somos dos compañías, en el proyecto somos una sola compañía.

Habladnos de la inteligencia artificial
Cada uno de los personajes es capaz de reaccionar ante un acontecimiento de forma independiente y ofreciendo una reacción muy humana.

Y de la historia...
Bueno, existe una piedra (indica el tamaño de la piedra como un melón pequeño usando sus manos) que se hace añicos y surgen un agujero blanco y uno negro.

Tendremos que utilizar la magia y nuestros poderes para hacer que las cosas vuelvan a su sitio. Existirán, como hemos comentado, diferentes perspectivas en función del personaje con el que juguemos, así que si quieres averiguar más cosas acerca de lo que ocurre con la piedra deberás ir completando la historia con diferentes personajes.

EN CONTACTO

A continuación reproducimos tal y como nos llegó al buzón de la redacción un email de un lector muy dolido por los comentarios sobre Sony y Xbox que nuestro redactor en Los Ángeles nos envió antes del cierre del último número... Las faltas de ortografía vienen de fábrica ;)

Ante todo felicitarles por el ultimo numero publicado, donde el rigor periodistico utilizado salta a la vista, la maravillosa redaccion de los articulos y como, por encima de todo la increible cobertura dada al E3 (esto es la feria anual del videojuego, por que creo que no lo teneis muy claro).
Comenzemos pues el analisis.
"la PS3 es el doble de potente que XBOX360"
Primera y maravillosa perla, ¿de donde sacasteis esto? acaso os lo conto sony?, es mas potente en algunas cosas, en otras no, pero bueno, si no os molestais en mirarlo no voy a ser yo quien os lo cuente.
"Tenemos que reconocer que sony ha tomado las riendas de la nueva generacion mas fuerte que MS" Desde luego esto es cierto, sobre todo si pensamos que va a salir mas tarde y solo enseño techdemos, pero veo que la maquina publicitaria de sony funciona muy muy bien. La ps2 movia misiles, la ps3 los crea.
"Killzone una maravilla de aspecto nunca visto"
Estaba muy bien el video que pusieron, si señor, hasta los creadores de guerrilla admitieron que era un video, pero puesto a escoger videos echos con estaciones de trabajo me quedo con la batalla del abismo de hell de el señor de los anillos, que me gusta mas, y fijate tu que hasta la ps2 que tengo en casa lo reproduce.
Maravilloso. "La PS3 es una maquina muy potente que va a poner las cosas dificiles para que MS siga en este mundillo" Esto es cierto en parte, la ps3 es muy potente, y como todos sabemos microsoft esta en una muy mala situacion economica, asi que su supervivencia depende del exito de xbox 360,sino...... la bancarrota.
Un maravilloso reportaje salpicado de increibles imagenes bajadas de internet con mas de un año de antiguedad, y por no hablar de la extensa cobertura de titulos como god of war, y un montoncillo mas que me dejo en el tintero para la proxima vez. El lenguaje usado en la redaccion de los articulos es.... no se como decirlo, prosa, casi verso, un autentico elogio al lenguaje castellano, donde solo los mas sabios de los filologos son capaces de captar todos los sutiles matices y variaciones del lexico usado, Por ejemplo: guai, chachi y demas maravillas del idioma de Cervantes. Sinceramente, le aconsejo, trasladar al redactor del articulo a la mejor y mayor empresa de españa, el inem. www.inem.es seguro que estan encantados de recibirle.
Sin mas un saludo de un EX-comprador suyo.



Respuesta:

En realidad no sabemos muy bien si contestarte o no ya que al no comprar la revista nunca sabrás que te hemos contestado... o ¿esperarás a ver si sale tu carta para recortarla y enmarcarla?

La verdad es que tu email es un calentón tras los muchos comentarios realizados en el foro de dicha web y que vienen a decir lo mismo que tú y con lo que nosotros podemos estar o no de acuerdo, pero que respetamos. Puede que el comentario del mes pasado fuese algo precipitado... o puede que nuestro redactor realmente piense que Microsoft no termina de hacer las cosas bien, que la consola de Sony (por mucha emulación de software y demos tecnológicas que pusieran) plantea una visión de la próxima generación un poco más avanzada que la de Xbox 360, e incluso puede que Sony elaborase un programa de comunicación totalmente estratégico a través del cual nuestro enviado a Los Ángeles quedó obnubilado y perdiese el sentido de la crítica antes de escribir su comentario.

Pero él sí estuvo allí, como otra docena de periodistas españoles que hacían exactamente los mismos comentarios que XB Magazine, pero que al final no han querido publicar, no han sabido transmitir o han terminado por variar con el peso de algunas de las grandes presentaciones que se vieron durante los días de feria. Pero lo cierto es que si hubieses preguntado a cualquier periodista del mundo tras la presentación del Shrine Auditórium (la conferencia de Xbox), cualquiera te hubiera dicho que Sony le daba tres patadas a Microsoft... nuestro hombre sólo trató de ser imparcial y contar lo que allí se vio. Con objetividad y rigor. Con los datos encima de la mesa. ¿Adivináis cuál fue la primera comunicación que se hizo desde Microsoft España después del E3 con la prensa y a la vista del resultado de la feria? Una tabla comparativa de las posibilidades de una y otra consola. Parece que la 360 le da tres patadas ahora a la PS3, y no nos lo terminamos de creer.

Hay muchas formas de contar las cosas y cada uno tiene la suya. En XB Magazine no cortamos nada, admitimos todo tipo de comentario, no eliminamos un juego porque su nota vaya a desprestigiar a una compañía y, sí, en un mismo número de la revista, dos personas pueden emitir diferentes opiniones sobre un mismo tema... Sigue comprando la revista. Sería muy inteligente por tu parte admitir que existen opiniones dispares y que los datos en manos de un periodista tienen infinitas interpretaciones.

www.DIVERMOVIL.net

DIVERMOVIL 7282

TOPS JUEGOS JAVA

o llama al 806.526.136

Juego	Código
Arkanoid	EXJ al 7282 1652
Bitrix	EXJ al 7282 1409
Golf	EXJ al 7282 1655
Pasiber	EXJ al 7282 1408
Madmass	EXJ al 7282 1654
El Buscón	EXJ al 7282 1401
Liga Oficial ACB 2004-2005	EXJ al 7282 ACB
Intruders	EXJ al 7282 1411
Royal Solitaire	EXJ al 7282 1563
Troy	EXJ al 7282 1650
Zip & Zap	EXJ al 7282 1653
Toratora	EXJ al 7282 1412
Tragacocos	EXJ al 7282 1410
Outer Invaders	EXJ al 7282 1263

TOPS POLIFÓNICOS

Envía EXP al 7282 o 806.526.320

84064-Darth Vader Marcha imperial
85290-La camisa negra
84937-Kill Bill - Silbido
85629-Gasolina
82172-Barcelona
84067-El Exorcista
82984-Paquito El Chocolatero
85145-Pobre diabla
85103-Baila morena
83188-Real Madrid
84724-El bueno, el malo y el feo
83658-Star Wars
82190-Betis
84202-Telefono antiguo
80143-La Pantera rosa
85249-Hasta cuando
85303-Caminando por la vida
83883-Fraggle Rock
85069-Antes muerta que sencilla
85662-A toda mecha
80017-Mision Imposible
82935-Noches de bohemia
85670-Eres un enfermo
80096-Pulp Fiction
85161-Perdoname
84231-Bar coyote
84997-Valio la pena
84362-Champions League
84759-Gladiator
85265-Esto es pá ti
85119-Bus un hombre que te quiera
84440-El señor de los anillos
84207-El Padrino
80044-Rocky
80093-Equador
82652-Fiesta Pagana
80108-Benny Hill
82123-Athletic De Bilbao
84826-Dale don dale
82124-Atletico De Madrid
80125-Mortal Kombat
80498-El fantasma de la opera
84226-Cafe del mar
84760-Obsesion
80111-Sweet Child of Mine
85048-Enjoy the silence 2004
80726-No woman no cry
84680--ragostea din tei
85083-Aqui no hay quien viva
80277-Nothing else matters
85037-Flashdance
85172-The sound of San Francisco
80239-Final Countdown
84068-Du hast
80194-Dirty Dancing Time of Life
80056-Insomnia
83834-La abeja maya
84697-CSI Las Vegas
80048-El coche fantastico
82364-Chiquilla
85158-Volverte a ver
85219-Volkswagen Golf
85150-La gata (palante)
80065-Friends
83814-Satisfaction
84560-Curro Jimenez
80025-The Simpsons
83655-Thunderstruck
80298-Master of Puppets
82380-Dame Veneno
85632-Yo no soy tu marido
80074-El equipo A

TOPS SONIDO REAL

Envía EXP al 7282 o 806.526.320

77763-Que pasa nen?-Makinero
77158-Darth Vader-Star Wars
77116-R2D2-Star Wars
77762-Como el luisma no se entera-Luisma (Aida)
77339-Tienes un mensaje nuevooooooo-Divertido
77247-Un poquito de por favor-Portero
77251-Mensajeeeeeeeeeeeee-Sms
77435-Osea te cojo el telefono-Superpija de la muerte
77148-Te llama la guardia civil-Chiquito
77419-Por dios trata de cogerlo-Luis Moya
77048-Sirena de policia-Autentico
77178-Cuñaaaaao-El risitas
77018-Teléfono antiguo-Del siglo XX
77287-Coge el telefono que esta sonando-Pantoja de P. Rico
77123-Que alguien me cojal-Frase
77334-Grito de Tarzan-Tarzan
77482-El telefono del Padrino-El Padrino
77223-Formula 1-Sonido Grand Prix

BOMBAZO Sonido Real

77786-Que pasa neeeeeeeeeeng!-El Neng

SONINOMBRES

CANCIONES REALES CON TU NOMBRE
Alucina cuando suene TU MÓVIL!
Envía: EXP espacio LETRAYTUNOMBRE al 7282
Envía: EXP espacio LETRAVANESA al 7282
TODOS LOS NOMBRES PROPIOS, PON EL TUYO.

VANESAaaaa te llamamannnnnn
VANESAaaaa suena el telefonoooooo
VANESAaaaa contestaaaaaa...

FONDOS COLOR · ANIMACIONES

Envía: **EXF** al 7282 o al 806.526.320 Ej. Envia: **EXF** 42612 al 7282

Fondos color: 36170, 37489, 35492, 42206, 36326, 42700, 41038, 36927, 39728, 35484, 42612, 38917, 41699, 43065, 42742, 42783, 39095, 35535, 36009, 42940, 36523, 41080, 35497, 36497, 42802, 37441

Animaciones: anima113, 37616, 37616, 37837, anim193, 37190, 37271, 37615, anim116, anim125, 41999, anim197, anim203, gallo, rockero, 42026, 42091, 42092, boxeo, comba, flip, 37187, 37243, 37270, anim118, anim147

Todos nuestros productos necesitan WAP, envia: DIVERWAP al 7282, mira las compatibilidades en: www.divermovil.net



Descubre cada dia tu SUERTE en el Tarot de la Sra. ADELA Envia : ADELA espacio y tu signo al 5758



recomienda...





Las apariencias engañan, ¡esa ardilla tan mona no tendrá remordimiento alguno en agujerearte el * cráneo de un balazo!***

CONKER: LIVE & RELOADED

Conker: Live & Reloaded es un juego muy especial, cuenta con personajes entrañables pero no es apto para menores de edad debido a su violencia extrema y su retorcido humor, haciendo uso de expresiones vulgares y contenido sexual. Es decir, tenemos un juego de apariencia infantil pero de contenido adulto, ¿para que público es Conker entonces?

Si dejamos a un lado los prejuicios iniciales nos daremos cuenta que su inocente aspecto resulta clave para ensalzar todavía más la crudeza de la que hace gala. ¿Existe algo más salvaje que personajes aparentemente inofensivos destripándose entre ellos? Así es Conker, la polémica joya plataformera de Rare que pasó desapercibida en los últimos días de Nintendo 64 y que ahora llega a la consola de Microsoft para encontrarse a un público más acorde con la temática del juego. Si has jugado al título original ya sabes lo que te espera, tal y como su nombre indica, Conker: Live & Reloaded, es una versión remasterizada y actualizada de Conker's Bad Fur Day, haciendo especial hincapié en el apartado multijugador. Este se ha visto totalmente reconstruido con multitud de nuevas opciones, modos de juego, mapas, armas, personajes, vehículos, etcétera, alcanzando una nueva dimensión gracias a la incorporación de juego online a través de Xbox Live. Tiembla Jefe Maestro, los Tediz han llegado. Desde LaTrifuerza.com recomendamos totalmente Conker: Live & Reloaded, uno de los juegos técnicamente más atractivos de Xbox que te enganchará con su cuidado estilo inconfundible "made in Rare" y su humor corrosivo. Si no disfrutaste de Conker en su momento corre a por él y si eres fan del juego original no dudes en hacerte con esta nueva versión para revivir la historia con todo lujo de detalles, nuevos cameos y algunos cambios. Y sobretodo para masacrar a los amigos en el modo multijugador.

¡El juego ideal para el verano!
www.latrifuerza.com



DEL ZOO, A UN LUGAR TOTALMENTE NUEVO
XBOX
DreamWorks
MADAGASCAR
3+
ACTIVISION
DreamWorks
MADAGASCAR
Cuando una banda de pingüinos granujas se fugan del zoo, cuatro amigos de toda la vida cambiarán el confort de la ciudad por los trópicos de Madagascar.
RESCUE THE LEMURS!
Juega como Alex, Marty, Gloria, Melman y los astutos pingüinos.
Aventúrate por capítulos llenos de acción basados en la película.
Interactúa con personajes y lugares totalmente nuevos y exclusivos del juego.
Ruge, cocea, rebota y gira para aprender a sobrevivir en la naturaleza.
Pantallas de la versión PlayStation®2
ACTIVISION
activision.com
www.madagascar-thegame.com
PlayStation.2
XBOX
NINTENDO GAMECUBE
NINTENDO DS
GAME BOY ADVANCE
PC CD
DreamWorks Animation SKG
Vicarious Visions
3+
www.pegi.info

GEARS OF WAR

Gears of War ha sido el mejor juego de 360 del E3 y su concepción de lo que debe ser un shooter táctico es el por qué



Por Xboxfever

Hace algunas semanas se ha conocido que un libro de arte basado en el juego fue subastado en eBay alcanzando un precio de más de 120 dólares.



Cliff Bleszinski lleva 13 años metido en el negocio de los videojuegos. Ahora tiene 30 y es el diseñador jefe de Gears of War y se encargó de darnos todos los detalles sobre el juego durante una presentación de no más de veinte minutos en la que se mostró el título exclusivo de Xbox 360 (se le escapó en alguna de las demos) en movimiento.

A medida que iban apareciendo las imágenes en la pantalla y mi cerebro iba asimilándolas (no le pidamos demasiada velocidad a un cerebro invadido de información durante cinco inacabables días de videojuegos por todas partes), me iba preguntando por qué narices Microsoft no había mostrado Gears of War "a lo grande" durante la conferencia del lunes. Muchas de las cosas que escribí en mi precipitada crónica desde Los Ángeles "parida" en el último suspiro antes de que se cerrase la edición de la revista se habrían visto mejor documentadas con algo como lo que Epic Games tenía preparado. Todo el mundo salía igual de la habitación privada en la que se enseñaba el juego, las cejas levantadas y el pensamiento de que este sí que era el "bombazo" de la 360 para el E3 2005... y no la propia consola.En veinte minutos de presentación pueden ocurrir dos cosas: o que nos quedemos enamorados del juego o que sepamos que va a ser una basura desde el primer momento. Con la presentación de Gears of War nos quedamos con las ganas de poder probar el control de un juego que, por acción, aspecto y género, nos había cautivado desde el menú de "Press Start". Muchos, entre ellos me incluyo,

Horror-shooter

Gears of War toma el modo de control y de acción frenética pero cerebral de los shooter tácticos y la combina con el survival horror en un género que lo más parecido que ha visto ha sido Doom. Si tenemos en cuenta que GoW es en tercera persona ya no podemos compararlos. Según el jefe de diseño, CliffB, se ha diseñado el juego para que los niveles transcurran en fases de 10-20 minutos con la mecánica "acción-pausa" o "calentón-ducha fría". Enseguida, además, pudimos ver que la mecánica del juego no es de ir corriendo y disparando a todo lo que se mueve como en otros shooters, ni dar órdenes a todas las unidades mientras que nosotros luchamos, el sentido de

Todo el mundo salía igual de la habitación en la que se mostraba Gears of War, las cejas levantadas y el pensamiento de que ese era el bombazo de 360

Gears of War es el de cubrirnos, parar y actuar, para luego cambiar de posición. Quizá una forma más realista de interpretar un combate con fuego cruzado tan exagerado como se suele hacer en casi todos estos juegos de acción bélica.

El detalle que hemos comentado de la cobertura es muy importante y la gente de Epic Games hizo especial hincapié en él diciendo que es una de las bases en las que debemos concebir el juego. En realidad son tres pilares sobre los que se llega a construir una mecánica de juego algo diferente a lo habitual, pero que individualmente nos suena a cosas que hemos visto en otros juegos recientes: cobertura, fuego a ciegas y cuerpo a cuerpo. Del último aspecto no pudimos ver nada en el E3, pero sí que hubo un comentario acerca de la intención de que forme parte fundamental del juego. La estructura muscular del protagonista Marcus Fénix, y de la mayor parte de los enemigos lo convierten en un aspecto muy a tener en cuenta.

En cuanto a la cobertura, el propio control del juego contará con la posibilidad de que vayamos accediendo a zonas de mayor o menor cobertura según avancemos o según nosotros utilicemos el propio escenario que, por supuesto, podremos ir modificando para conseguir zonas seguras (mover pilares, usar muebles,...).



Quizá en la demo, el hecho de permanecer a cubierto se llevó hasta el extremo para que viésemos que las posibilidades de permanecer a cubierto y en entornos hostiles, pero escondidos no significa ralentizar la acción, sino desplazar el foco de protagonismo hacia la creación de un "camino seguro" por el que hacer avanzar a nuestro personaje.

El fuego a ciegas es el tercer detalle importante de la mecánica de juego. Consiste en que podremos disparar con facilidad sin apuntar. Simplemente desde nuestra posición de cobertura. El detalle vendrá justificado en pantalla con la no aparición de una retícula de nuestra arma para que seamos incapaces de saber hacia donde dirigimos los disparos. Como elemento adicional dentro de la mecánica del juego deberíamos comentar la inclusión de las "Intimate Deaths" que vendrían a ser los Fatalities de Gears of War. En realidad es la posibilidad de que en un combate podamos llegar a usar una de las armas de Marcus que es una cadena, contra un enemigo. Si somos hábiles y rápidos, estas Intimate Deaths pueden ser detalles gloriosos para muchos, series de minijuegos a disposición de recrearse en la exterminación del enemigo. Al final de la presentación y como comentario quise interesarme por las diversas modalidades de juego que incluirá Gears of War y si en un principio está ideado para la campaña de un solo jugador, en cualquier momento (y remarquemos esto de cualquier momento), un segundo jugador podrá unirse a la partida ya sea en la misma



consola, en otra o a través del Live. Esta opción de jugo cooperativo es mucho más que probable que llegue a ser optimizable hasta para cuatro jugadores. De esta forma podremos completar el escuadrón entero que acompaña a Fénix. También se ha pensado en crear modalidades multijugador versus, pero como hemos comentado, la prioridad es crear una buena historia que enganche a mucha gente a una licencia que parte de cero, pero que parece poder tener mucho tirón.

Ciudades desoladas serán el escenario de nuestras batallas en las que los locusts tendrán que probar la fuerza de nuestras armas.



No más sangre por petróleo

Las guerras por el combustible han sido el principal motivo de enfrentamiento entre pueblos desde el descubrimiento del fuego... En esta aventura de ciencia ficción se recurre a un argumento de la vida real para crear el hilo argumental de Gears of War. Sera, el planeta en el que transcurre la acción, era un lugar tranquilo (después de muchos años de disputas) hasta la aparición de una nueva fuente de energía, la emulsión, que aprovecha un combustible localizado bajo la corteza planetaria. Pero, como ocurre con el gas o el petróleo, la emulsión no está por todas partes, sino que sólo está en ciertas zonas.

Y las ciudades que están situadas sobre "bolsas" del combustible se ven tremendamente amenazadas por superpotencias de otras partes del planeta que quieren hacerse con el combustible.

El enfrentamiento es voraz durante 79 años en las llamadas Guerras del Péndulo. Cuando la situación parece no poder empeorar aparece de las mismas entrañas de Sera una raza de seres que viven en las profundidades y que se denominan locusts.

En el llamado "Día de la Emersión" acabaron con el 25% de la población del planeta. La humanidad decide retirarse a una zona concreta del planeta llamada Jacinto Plateau, una base situada sobre una gruesa losa de granito imposible de atravesar por los locusts. Desde allí los humanos atacan el resto del planeta y lo arrasan en 90%. A partir de ahí la agrupación de los gobiernos para crear un ejército que luche contra la invasión del inframundo será la aventura que protagonizaremos con Marcus Fenix a la cabeza.Nuestro protagonista Marcus Fénix es un expresidiario, el prisionero número 098356-GX que fue encarcelado por salvar a su padre en lugar de obedecer órdenes. Ahora es el líder de los ejércitos creados por los COG (Coalition of Ordered Goverments).

Su metro ochenta y cinco centímetros y los 105 kilos le convierten en una mole de músculo con aspecto de SWAT y samurai futurista al mismo tiempo (según Epic). Cara de pocos amigos y unas armas todavía más grandes que sus brazos lo hacen ser tremendamente atractivo para los jugadores que ven en él un digno heredero a la corona del Jefe Maestro que no estuvo presente en este E3 con el también esperado Halo 3 de Bungie.

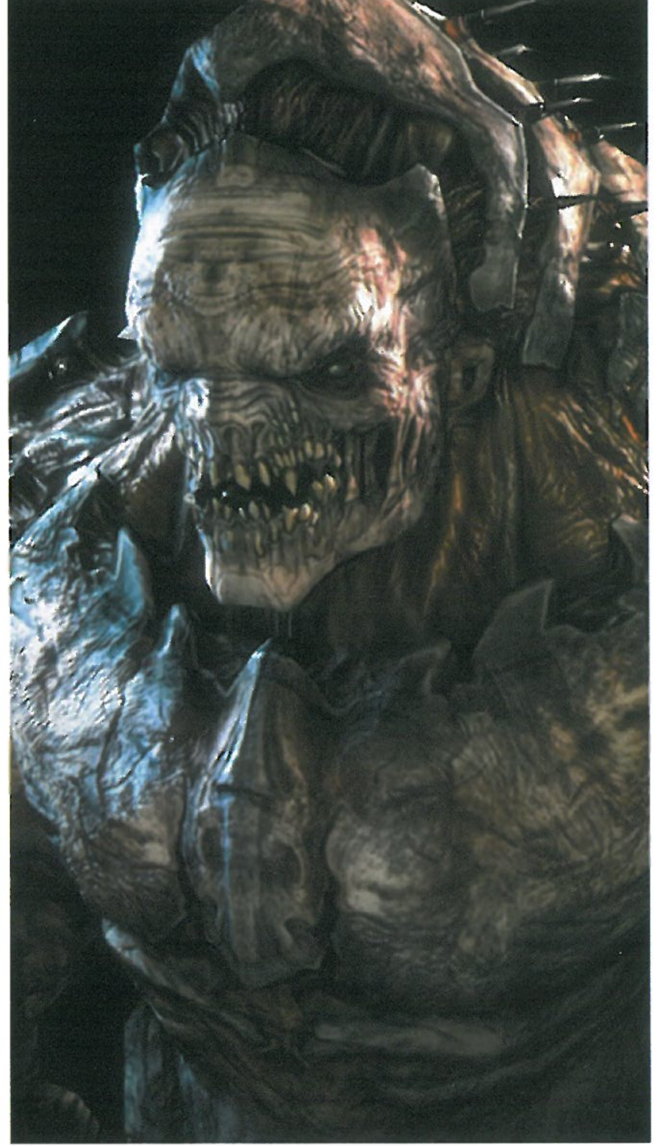
Por qué en Xbox 360

La capacidad de detalle de la consola de Microsoft ha hecho que Epic Games se sienta muy cómoda desarrollando un juego como Gears of War en el que existen tantos elementos en pantalla al mismo tiempo (enemigos, compañeros, escenario destrozándose,...). Si tenemos que ir a lo concreto, el hecho de que una mesa pueda destrozarse y convertirse en astillas ante nosotros no sólo es un efecto que hace "bonito", sino algo que nos permite creernos mucho más el juego. Si además un trozo de la mesa nos sirve como cobertura podemos decir que le resultado es fantástico.

En la demo que nos mostró CliffB tuvimos oportunidad de ver un nivel de día y uno de noche. En el primero se puso más interés en la cantidad de cosas que podía haber al mismo tiempo en la pantalla. En el segundo, en el de la noche se mostró el poder de iluminación al que llega la consola. Los detalles son tremendos y más aún cuando todo está salpicado de tremendas explosiones que iluminan la noche y proyectan formas dinámicas sobre todo el escenario. Hablando de escenarios, los entornos y su profundidad sencillamente bestial. Gears of War ya va para 10 de 10.







ALGO GRANDE ESTÁ LLEGANDO

¿ESTÁS PREPARADO?



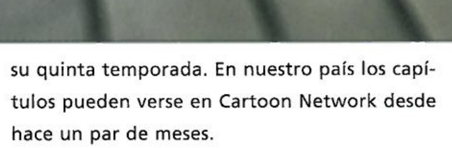
YAHOO! ESPAÑA

musica.yahoo.es

TEEN TITANS

La exitosa serie de dibujos animados de la cadena de televisión Cartoon Network, que nos muestra la vida de estos superhéroes adolescentes, llega a Xbox







La cadena de televisión Cartoon Network ha popularizado en todo el mundo una serie de animación que mezcla la estética y el humor del manga japonés con las clásicas aventuras de un supergrupo 'made in USA'. La idea de la serie surgió llevando a la adolescencia a los protagonistas de la serie de DC Comics, Los Nuevos Titanes.

Así Robin, Starfire, Chico Bestia, Cyborg y Raven volvían a su más tierna juventud y formaban un interesante grupo de super-héroes denominado Teen Titants, donde los combates con supervillanos para salvar al mundo se mezclaban con los problemas típicos de los chicos de su edad. Además, el secreto del éxito de la serie es haber elegido la estética y los recursos gráficos del manga japonés, lo que llena de humor cada uno de los capítulos.

La serie ha alcanzado tanto éxito que DC ha tenido que lanzar una línea de comics basada en ella y siguiendo su estilo de dibujo. Así, Robin y compañía, en estado adolescente, han vuelto a llenar los quioscos con sus aventuras, y la serie de televisión ya camina hacia su quinta temporada. En nuestro país los capítulos pueden verse en Cartoon Network desde hace un par de meses.

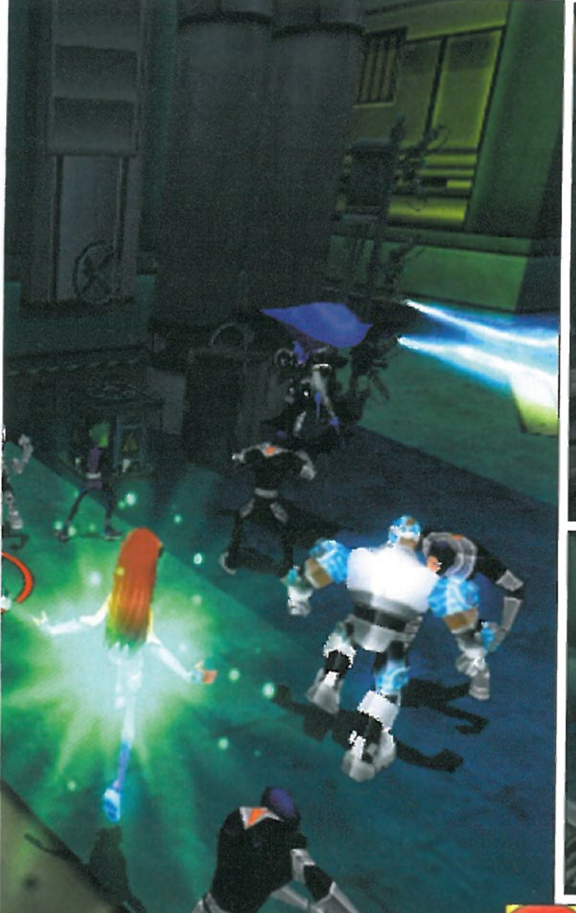
En el E3 2005, Majesco Entertainment presentó un videojuego con la licencia oficial de DC Comics y Warner BROS. sobre la serie. El juego es un beat'em up donde los Teen Titants repartirán golpes a través de una serie de niveles y donde podremos encarnar a cualquiera de los personajes de la serie (con hasta 10 personajes sorpresa desbloqueables).

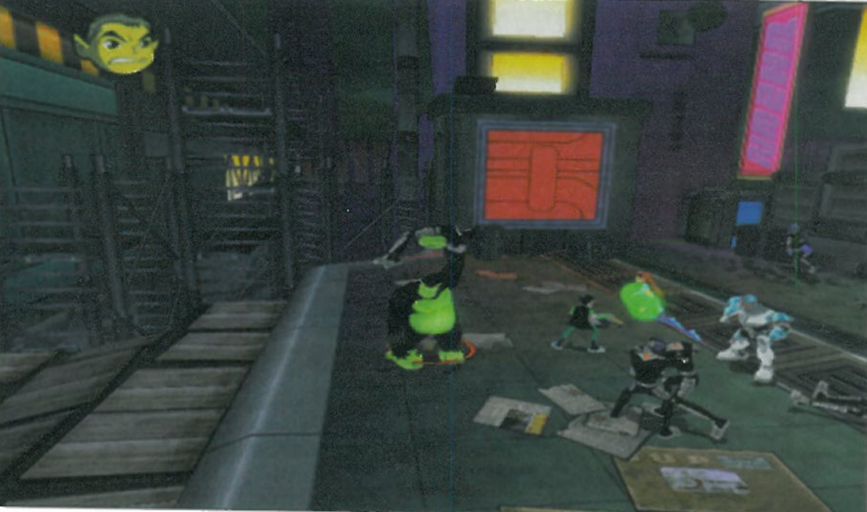
El juego permitirá las partidas de hasta cuatro jugadores, con los cuatro personajes en pantalla, a la vez, permitiendo combinar combos y poderes para derrotar a las hordas de enemigos.

En el modo para un solo jugador, podremos saltar de un personaje a otro pulsando un botón y de forma inmediata, dependiendo de los poderes que necesitemos utilizar en ese momento.

Así, podemos convertirnos en cualquier animal utilizando a Chico Bestia, utilizar la increíble agilidad de Robin y sus gadgets here-

Teen Titants pasan de la serie de animación a un DVD para Xbox cargado de acción y diversión.







Unos super-héroes adolescentes con las hormonas descontroladas cuyas principales preocupaciones son golpear a malvados villanos y conseguir el mejor récord en su videoconsola

dados de su época con Batman, la fuerza sobrehumana y las armas más sofisticadas con Cyborg, el control mental de Raven o el control energético de Starfire.

Un juego frenético con mucha acción que incluirá todos los detalles de la serie de televisión, incluyendo su estilo visual y su constante humor.

Durante las 15 misiones diferentes del juego (además de los modos multijugador "Store" y "Arena") nos mostrará a los villanos más populares de la serie de animación y un buen número de extras que agradecerán los fans. Un juego muy divertido que llegará después del verano.



Teen Titants, del comic a la TV

Los Teen Titans viven juntos en una torre gigante en forma de T, mitad centro de operaciones, mitad hogar-paraíso para adolescentes. Los chicos tienen a su disposición todas las consolas de videojuegos posibles, piscina cubierta, una nevera llena de comida y le tele más grande que hayas visto jamás. Pero también hay montones de platos sucios en la pila y carreras por pillar el último refresco. Teen Titans está basada en los populares personajes de DC Comics, responsable también de otros iconos como Superman, Batman, Wonder Woman y Sandman. El cómic de Teen Titans hizo su debut en 1964 y pronto derivó en una serie mensual que duró 7 años. Pero la base para la serie de animación se encuentra en la exitosa versión modernizada de 1980: "The New Teen Titans", uno de los cómics más populares de la década de los 90. Glen Murakami, productor de Teen Titans, ha trabajado anteriormente en otras series de animación de éxito como Batman y Batman del futuro (esta última premiada con un Emmy), Superman y La liga de la Justicia. Murakami comenta sobre la serie: Con Teen Titans queríamos crear una nueva visión de las series de animación de superhéroes. Y añade: Estamos intentando contar historias en las que los niños se vean reflejados, mostrando problemas que los adolescentes reales tienen... La idea es que los Teen Titans son niños reales que da la casualidad que tienen superpoderes.

Ésta no es la única peculiaridad que Murakami encuentra en la serie: El look de Teen Titans es diferente al de cualquier otra serie creada para el mercado americano u occidental porque ninguna otra serie ha estado tan profundamente influenciada por el anime. Además, el hecho de que haya un elemento tan fuerte de humor en Teen Titans la hace diferente de la mayoría de series de superhéroes

FORZA MOTORSPORT



Desde el momento en que fue concebida la consola de Microsoft se sabía que el mayor escollo para llegar al gran público tenía un nombre muy concreto, Gran Turismo. La apuesta de Sony por la simulación automovilística que llegó de tal manera a los jugadores que se ha convertido en un clásico en todas y cada una de sus entregas. Vistos los hechos la compañía de Seattle no podía sino aspirar al máximo, tratar de mejorar lo visto y para ello puso en marcha su maquinaria, creando un equipo de programación expresamente para el desarrollo del que prometía ser la respuesta al juego de Sony, así nació Forza Motorsport, con la simulación por bandera llevada hasta sus últimas consecuencias.

El proceso creativo ha sido largo y las expectativas se han visto acrecentadas con el tiempo. Desde su presentación en aquel lejano E3 2004 hasta el día de hoy ha habido un progreso tan grande que ahora que ha llegado a las tiendas de todo el mundo incluso los seguidores más acérrimos de "la otra saga" tienen que quitarse el sombrero y aplaudir las grandes virtudes de esta primera, que no última, creación del Forza Team

Uno de sus mayores aciertos, si no el mayor, es su modo online, donde realmente se desmarca de los cánones marcados por su competidor, que obviamente carece de ello. Y es que aunque no es imprescindible disponer de Xbox Live para disfrutar al máximo de la jugabilidad única de este simulador si que es altamente recomendable ya que será donde de verdad nos daremos cuenta de las posibilidades que encierra Forza a todos los niveles.



Modos de juego

Si el modo carrera en solitario puede enganchar a cualquier aficionado al automovilismo hay que decir que una vez online las sensaciones son todavía mejores dada la gran variedad de posibilidades que presenta. En un primer lugar debemos destacar la perfecta implementación de todas las características de Xbox Live, desde el sistema de puntuaciones, extremadamente detallado y con la posibilidad de bajar las configuraciones de coche de los mejores tiempos del mundo en cada recorrido, hasta el sistema de clanes, que aunque en principio se confirmó que no se iba a incluir al final se ha metido para redondear la jugada. De este modo los principales modos de juego que encontraremos más allá del típico Optimatch y la partida rápido son:

- Modo Carrera: Es posible continuar avanzando en el modo carrera individual en su vertiente online. Es decir, encontraremos carreras estructuradas por la categoría de automóvil en las que batirnos con rivales humanos en lugar de estar controlados por la IA del juego y de este modo seguir ganando dinero y experiencia para comprar nuevos vehículos y modificaciones. Hay que decir que la concurrencia de jugadores en este modo de juego es menor que en el resto, pero que siempre habrá disponibles varias partidas en cada una de las categorías para seguir jugando a nuestro nivel.

- Carrera en circuito: Nada nuevo, hasta 8 coches controlados por otros tantos usuarios humanos en una batalla por la victoria y por ascender en las clasificaciones mundiales. Se trata de circuitos cerrados tanto imaginarios como reales con un número variable de vueltas que se elegirá antes del comienzo de cada partida por el creador de la sala de juego.

- Carrera punto a punto: mismo número de competidores pero distintas reglas. Se acabaron las vueltas a un circuito. El primero que llegue a la meta gana. Hablamos de rutas por autopistas de subida o bajada a escarpadas montañas que pondrán a prueba nuestras habilidades al volante. Cuenta con su propia clasificación online pero de nuevo el número de contendientes es menor que en las carreras estándar.

- Compra venta de vehículos: Una de las grandes novedades del título y uno de los mayores aciertos, debido principalmente al sistema de zonas, que hace que algunos coches sean imposibles de conseguir según la zona geográfica que hayamos seleccionado al comienzo del juego. Hay que decir que dentro de las salas de intercambio solo se puede negociar con un usuario al mismo tiempo y que el precio de los coches está

fijado de antemano por la propia consola, con lo que los timos no son una posibilidad.

TU PROPIO CLUB AUTOMOVILÍSTICO

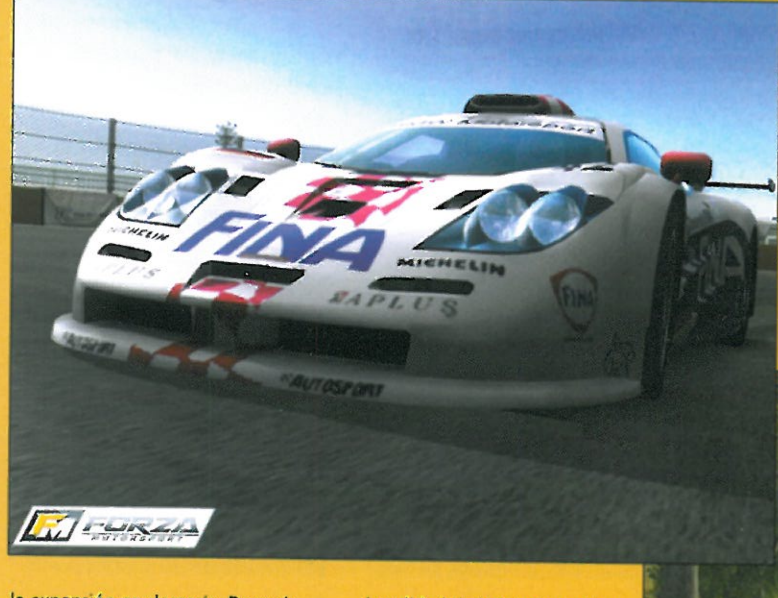
Como hemos mencionado anteriormente una de las grandes sorpresas en su vertiente online es la inclusión de un sistema de clanes que, a pesar de ser algo interesante, no está demasiado bien implementado. En primer lugar porque una vez formado solo puede reclutar nuevos miembros el creador del club, lo que limita la expansión en demasía. Después porque las partidas online entre clubs automovilísticos están limitadas por la dificultad de encontrar competidores debido al ineficiente motor de busqueda de partidas (pero haberlos haylos, como las meigas). A su favor tiene que el sistema de estadísticas de clanes, que realmente refleja la calidad real de cada uno de los conjuntos de corredores y la gran profundidad que aporta a su modo online puesto que incluso a estas alturas podemos encontrar grupos de jugadores realmente dedicados día a noche a Forza Motorsport, colocando el pabellón nacional entre los mejores a nivel mundial.

¿LAG? ¿QUÉ ES ESO?

Otra de las características interesantes de este Forza Motorsport es la estabilidad de todas y cada una de las partidas, sobre todo si hablamos de partidas entre españoles donde el más mínimo atisbo de retardo entre los jugadores es una mera quimera. Incluso con 8 jugadores simultáneos y una conexión mediocre (la media de calidad de la banda ancha en nuestro país por ejemplo) la calidad de la conexión es extrema por muchos golpes y sacudidas que recibamos.

La cosa cambia ligeramente con extranjeros ya que dada la distancia geográfica hay ocasiones en las que la partida no va todo lo fina que debería pero los problemas se suelen limitar a uno de los vehículos y en un bajo porcentaje de partidas.

Eso sí, hay que tener en cuenta que Forza Motorsport aprovecha la práctica totalidad del ancho de banda, con lo que navegar mientras se juega o similares perjudicará seriamente la estabilidad de la carrera que estemos disputando en ese preciso momento.



CONCLUSIÓN

A todos los valores del juego offline de este extraordinario simulador hay que añadir el gran modo online incluido que nos permite mostrar al mundo nuestras creaciones y competir con gente de nuestro nivel en cualquier momento, clase y circuito disponible. Además las posibilidades de configuración de partida y el detalladísimo sistema de estadísticas incluido contribuyen a aumentar el "pique" hasta límites insospechados. Tanto los aficionados al mundo del automovilismo como neófitos en estas lides gozarán a manos llenas con cada curva, peralte o chicane de los más de 50 circuitos incluidos, y es que en verdad podemos considerar a Forza Motorsport como la experiencia definitiva de conducción por encima de todos sus rivales, tanto en modo offline como, especialmente, a través del sistema de juego online de la consola verde de Microsoft, Xbox Live.



CALIFICACIÓN:
Estabilidad de conexión: 9,5
Modos de juego: 8,5
Adicción: 9,5
Total: 9,0

Opciones LIVE!
Descarga de contenido: NO
Clasificación mundial: SÍ
Búsqueda por idiomas: SÍ
Servidores dedicados: NO
Nº de jugadores: 2 - 8

SERVICIO ONLINE EN XBOX 360



Muchas han sido las noticias que han surgido desde que comenzó la Feria del E3 de este año en torno a cada una de las plataformas de entretenimiento del mercado, tanto de sobremesa como de portátiles. Por supuesto para nosotros a las que más atención prestamos fue a las de la sucesora de nuestra querida Xbox. Una de las cosas más importantes que se anunciaron fueron las novedades que traerá el servicio de Xbox Live.

En primer lugar se comentó la existencia de una modalidad gratuita, con lo que cualquier usuario de la próxima consola de Microsoft con una conexión a Internet tendrá acceso a lo que se denominó como Xbox Live Silver. Para todos aquellos que no quieran pagar por conectarse tendrán la posibilidad de acceder al servicio, aunque de una forma bastante recortada. Se tendrá acceso al dashboard desde el cual se podrán hacer cosas como entrar a la zona de contenido descargable para los juegos, ver trailers de películas, descargar demos de juegos, música, etc.

Pero a quienes realmente se les mostrará todo el potencial del nuevo servicio será a aquellos que contraten Xbox Live Gold. Para pertenecer a este grupo sí que habrá que pagar una cuota (seguramente más o menos al precio que el Live actual). En este caso podremos jugar a todos los juegos online que tenga la consola, tendremos nuestra lista de amigos, nuestra reputación, hacer videoconferencias o tener contacto con las últimas 1000 personas con las que hayamos jugado.

Una de las novedades más interesantes que nos encontraremos con respecto a lo que nos ofrece actualmente la Xbox, será el Marketplace. Desde aquí se podrán comprar todo tipo de cosas o adquirir otras sin ningún cargo. Por ejemplo hasta ahora si queríamos descargar un paquete Premium, la tarifa que se ha cobrado en casi todos los casos (por no decir todos) ha sido de 4,99 _, pero con esta nueva opción, podremos elegir exactamente lo que queremos descargar y pagar tan solo unos céntimos. Si vemos que hay un mapa de un juego que nos interesa en especial, podremos descargarnos ese mapa en concreto y no el paquete completo como se hacía hasta ahora. Xbox 360 ha sido concebida para poder estar permanentemente conectado a Internet. Podremos ver como nos llegan mensajes de invitación de nuestros amigos incluso si estamos viendo la televisión y responderles sin tener que cambiar de canal y perdernos lo que tengamos puesto. Al estar pensada para soportar conexión permanente, el servicio online no estará incluido en cada juego, sino que ya viene implementado dentro de la consola, con lo cual los programadores no tendrán que preocuparse de crearlo en sus juegos, simplemente tienen que usar lo que ya tiene de serie la Xbox 360.

Una característica que la mayoría sabréis a estas alturas es la inclusión de mandos inalámbricos de serie. Pues bien, también se ha pensado en la pesadez de los cables a la hora de conectarnos a Internet y también se ha confirmado que la consola tendrá Wifi incluido (a parte de la conexión por cable tradicional), así que si disponemos de un router inalámbrico suprimiremos estos cables también, lo cual agradeceremos por su comodidad pudiendo conectarnos en cualquier lugar de la casa.

En definitiva, Microsoft está a punto de ofrecernos el mejor servicio online que se nos pueda pasar por la cabeza, con una cantidad de opciones increíble, y si pagamos por el servicio, tendremos a nuestra disposición un abanico de posibilidades todavía más amplio pensado para aquellos que quieren disfrutar de la experiencia online e tope.

Ahora sólo nos queda esperar unos pocos meses e ir disfrutando mientras tanto de nuestra preciada Xbox original.









Las presentaciones y su fauna

Este mes toca hablar del mito existente en torno a las presentaciones de videojuegos. Recuerdo tiempos en los que al leer cualquier revista y ver que tal o cual redactor había estado en una demostración de cualquier juego antes de su lanzamiento, se me hacía "el culo gaseosa". En esos momentos de juventud imaginaba que se hacían en lugares guays, con atractivas azafatas dando la bienvenida a los invitados y donde tras pasar al recinto en cuestión se obsequiaba a estos privilegiados con comida, bebida y juegos. Mi idea era que se llevaba, se jugaba, se tomaban fotos y al final daba una pequeña charla un encargado, siempre rodeado por esculturales modelos con una bonita caja del juego que se estaba promocionando.

Ahora, con el tiempo como testigo y con la experiencia de las presentaciones que llevo a las espaldas hay que reconocer que no todo lo que se dice es cierto, y que aquellos delirios adolescentes repletos de mujeres, comida y diversión no son tan radicales como esperaba. Al final resulta que las presentaciones son algo extrañamente parecido pero sin todo el glamour que se espera de eventos tales. Y es que no hay que olvidar que el mundillo de los videojuegos es en primer lugar un negocio, donde el producto es lo primero. Teniendo esto presente las presentaciones se suelen reducir ir a la sede de la distribuidora, sentarse en una mesa bien grande y escuchar una charla sobre el "que guay es mi juego, mi estudio de desarrollo es el mejor del mundo mundial..." durante una hora. Después de esto con suerte se pueden probar el juego (y no siempre) y se da un piscolabis para mantener alta la moral de la tropa de reporteros. Punto y final del misterio. Bueno, para ser justos hay que decir que en ocasiones, cuando Xbox todavía estaba en la cresta de la ola, se regalaban juegos a cada asistente, lo que hace que se salga con una cara de falsa felicidad de las oficinas de la compañía.

No es que sea decepcionante, sino que simplemente no es lo que uno se espera en un principio. Para el que es un jugador de pro esto es un detalle sin importancia, el hecho de estar ahí entre los entendidos, viendo lo que nadie más ha visto en todo un país con millones de viciados a los videojuegos es una buena recompensa. Y ahí es donde se ve realmente quien disfruta de este mundillo. Los hay que hablan de la coyuntura política en las Barbados, haciendo ver que son interesantes cuando no son más que unos simples frikis con suerte, estos especimenes humanos seguramente gocen cada momento, pero su estatus social no les permite demostrar lo que piensan. Por otro lado están los que les ha tocado vivir ese momento, dedicados periodistas cuyas aspiraciones se encuentran mucho más allá de hablar del jueguito de saltar sobre tortugas de colorines. Y por último tenemos a los recelosos, gente que disfruta de los videojuegos, pero de una manera egoísta, que si por ellos fuera cubrirían todos y cada uno de los eventos, solo por el placer de estar por encima, estos son los peores, los que cuando pasas a su lado en un corrillo en una presentación te miran por el rabillo del ojo y cierran el hueco porque eres el nuevo... Afortunadamente no son el grupo más numeroso (ni mucho menos) y la gente que va a las presentaciones suele ser gente "normal".







SUMARIO AVANCE

Existen dos motivos principales por los que en este número de XB Magazine, los avances se hayan visto reducidos a cuatro juegos. El primero de los motivos es precisamente un desmotivo. La llegada del verano y las cifras de ventas de las compañías en esta época hacen que no se atrevan a lanzar ningún juego a no ser que tengan muy claro el público. El otro motivo es sencillamente la aparición de una nueva consola en el horizonte que ha hecho que muchos de los juegos que se veían venir se hayan visto algo eclipsados. THQ apuesta por la nueva consola, la 360, pero también tiene claro que tras el verano, muchos de nosotros querremos aumentar nuestros índices de adrenalina con el nuevo Moto GP. La tercera entrega del juego me ha dejado un poco con "cara de gnomo", es decir, el morro retorcido porque esperaba mucho más del juego. Habrá que analizarlo a fondo para emitir un juicio válido. Vivendi lanza un nuevo videojuego de Hulk en el que el superhéroe parece haber sentado las bases de lo que debe ser el género de superhéroes, es decir, que no todos luchen igual y que a cada uno se le apliquen los poderes que tienen, ni más ni menos... sólo exactamente lo que tienen. Por último está Midway con sus dos lanzamientos clave para este otoño y uno que siemrpe es bienvenido. Mortal Kombat: Shaolin Monks es, como decirlo, ¡diferente! Es una concepción muy distinta de lo que conocemos como MK, pero muy bien adaptada en control y jugabilidad. Pero lo mejor vendrá con la segunda parte de The Suffering, un juego que no puede dejar tranquilo a nadie en su sillón mientras lo vea avanzar. Por último está el que siempre es bienvenido: Metal Slug 4. Descarga total de adrenalina.

MOTO GP URT 3

Con uno freno más comprensible para todo el mundo, hasta 16 circuitos urbanos y nuevas opciones Live, no debemos esperar grandes cambios en su aspecto





Por Xboxfever

Por suepuesto, los usuarios de Xbox también contamos con una excepcional saga que recrea el campeonato del mundo de motociclismo. Hombre, ya.

Si soy sincero del todo esperaba encontrarme algo más en la nueva versión del Moto GP que desarrolla Climax. Si en las dos primeras versiones alucinamos con su aspecto gráfico, parece que en esta ocasión ese detalle se ha dejado un poco de lado a favor de darle mayor protagonismo a otros elementos más relacionados con la propia jugabilidad del título.

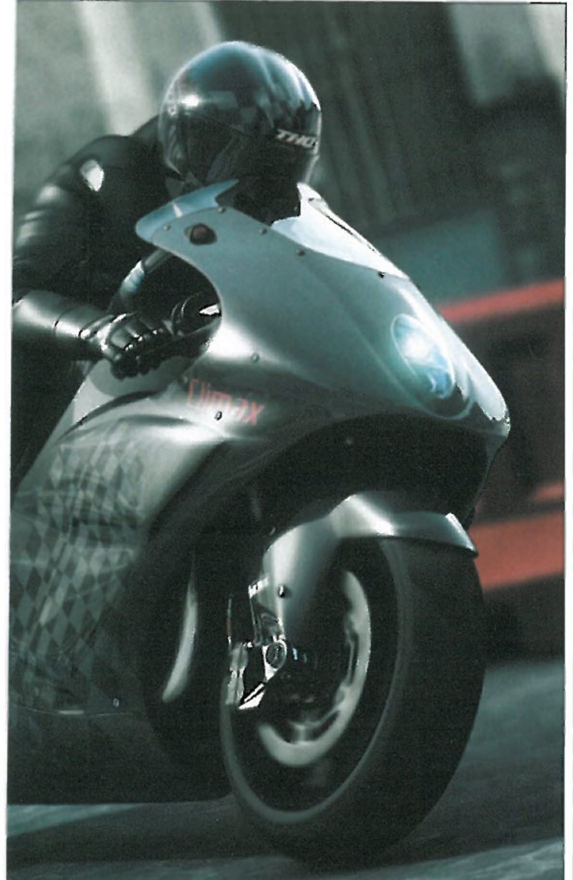
En primer lugar tendremos que hablar del modo Extreme que nos coloca sobre una moto en circuitos urbanos al otro lado del muro de Jerez, Donnington o Mugello. La intención es crear un modo que recorra paisajes de las ciudades en las que se celebran los grandes premios sin tener que recurrir al propio circuito del campeonato.

El resultado no es sólo atrevido (esperemos que nadie se atreva a hacer lo que hacen estos locos por las calles reales), sino que también le da un aspecto arcade que en realidad, y por jugabilidad en seguida nos daremos cuenta, el juego no tiene.En este sentido el juego sigue manteniendo los parámetros de realismo (ajustables con la configuración del mando) que le han hecho ganarse el caché de ser el mejor juego de motos de los últimos años. En realidad THQ y Climax han hecho esfuerzos por mejorar el control añadiéndole más reacción a los frenos que nos ofrece la posibilidad de arriesgar un poco más, pero tampoco debemos pensarnos que esto se ha convertido en el arcade que presenta Namco bajo el mismo nombre y que ni siquiera se acerca a la calidad de este Moto GP.

Siguiendo con el modo Extreme, se nos da una moto de 600 cc que iremos cambiando o mejorando hasta poder alcanzar una de 1200 cc. Alucinante.

Los otros modos, las carreras modo TT y Streetracing plantean carreras fuera de circuito también en terrenos muy abruptos las primeras y muy lineales las segundas.

Pero si algo sigue teniendo protagonismo en Moto GP 3 es el Xbox Live. Además de poder desarrollar nuestra carrera individual y competir con gente del Live al mismo tiempo, y ajustar mucho más nuestra búsqueda de rivales para





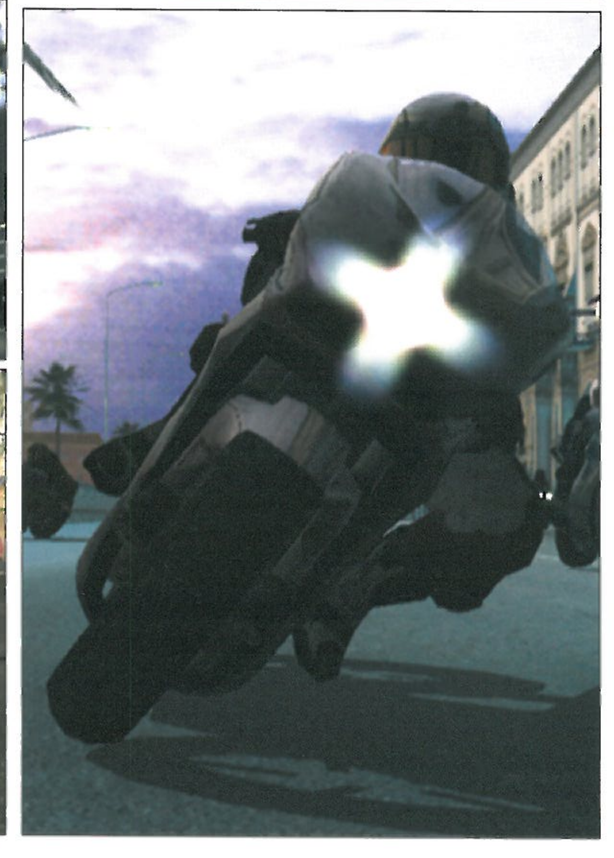




adaptarlo a nuestro nivel, Moto GP: URT 3 añade los modos comentarista y espectador a las carreras. En realidad las innovaciones casi no han afectado a la parte del Campeonato del Mundo de Moto GP, ni a la excelente jugabilidad a través de Xbox Live, pero sí que han incluido nuevos modos que, seguro, ampliarán el espectro de jugadores que accederán al próximo título de Climax.



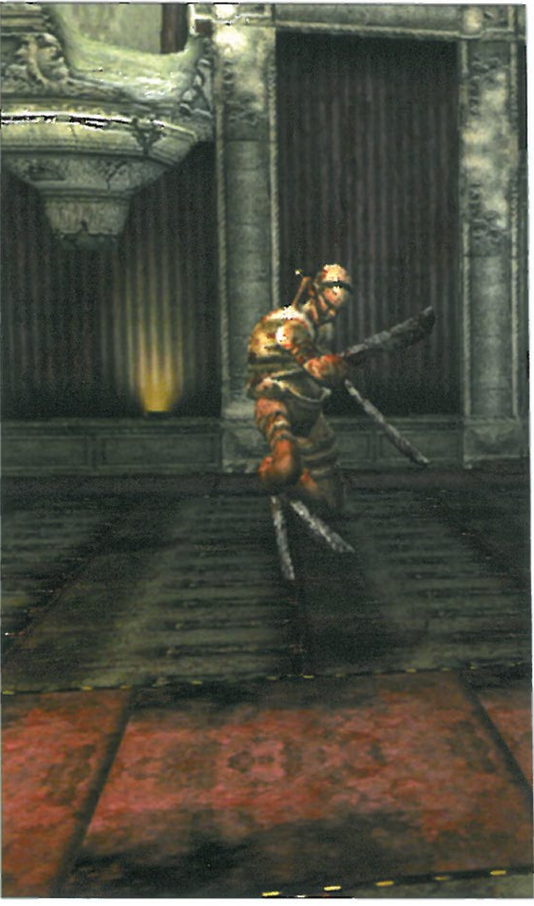




THE SUFFERING: TIES THAT BIND

Confundir realidad con sus paranoias está haciendo que Torque vuelva a ser violento... ahora en Baltimore, ahora contra Blackmore. Su familia vuelve a estar en juego.





Por Xboxfever

Uno de los títulos que ha hecho que Midway resurja de sus cenizas ha sido The Suffering. La vuelta su antihéroe Torque no es sino una buena noticia para la compañía americana que ve en The Suffering: Ties That Bind uno de sus títulos estrella para la próxima campaña. La demo que pudimos jugar durante el E3 nos ha dado muchas pistas de por dónde apuntan las mejoras del juego.

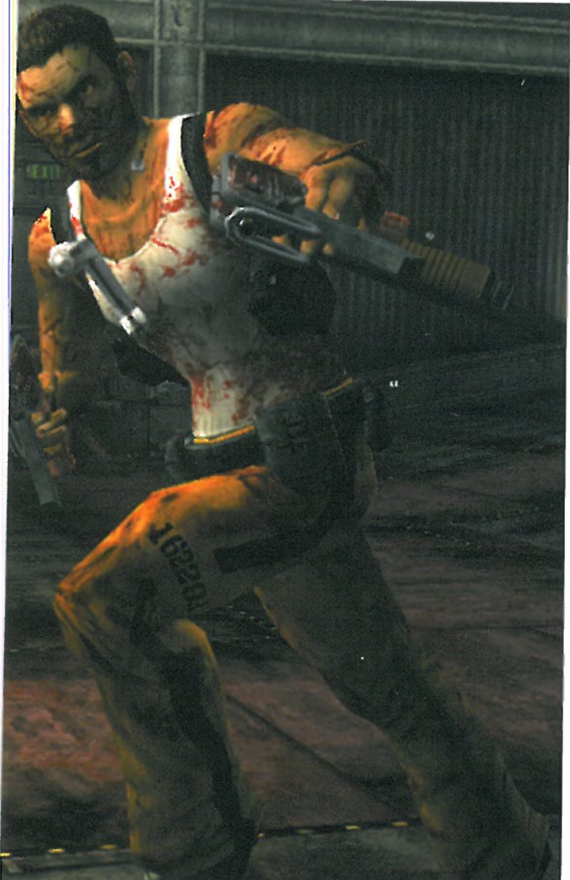
Para empezar diremos que tal y como acababa la primera parte, cualquier cosa podría ocurrir en esta continuación. La acción de esta segunda parte transcurre en las oscuras calles de la ciudad de Baltimore en un escenario que se mueve entre lo real y lo demoníaco, con decenas de monstruos asolando las calles... ¿estará todo esto sólo dentro de la cabeza de Torque?

El hilo conductor en esta ocasión será Blackmore, un personaje que está estrechamente ligado al homicidio de la familia de Torque. La venganza es el único camino que el protagonista de The Suffering ve posible para poder acabar con el tipo que nos ha hecho la vida imposible en los últimos tiempos. Surreal Software vuelve a recurrir a algunos de los elementos que tanto agradaron a los jugadores en a primera parte: violencia gratuita, miedo escénico y, al mismo tiempo, se han centrado en la mejora de algunos de los aspectos que estaban más flojos como puede ser el aspecto gráfico o el control.

La violencia sigue siendo la justificación última del juego con una gran cantidad de armas a disposición del protagonista y sus enemigos y una serie de rivales que ya en su propio diseño muestran las fatalidades a las que han sido sometidos.

El horror del juego viene tanto del lado de los escenarios oscuros en los que las esquinas son auténticas trampas, como por el uso del sonido de una forma ejemplar tal y como se mostró en el primer juego donde era casi más impactante el llanto de un niño que un demonio con cuchillos en las manos. Aún así la gente de Surreal pretende mejorar el sonido ambiente para ofrecer todavía ambientaciones más claustrofóbicas.

Midway comenzó a ganarse de nuevo nuestro respeto con The Suffering, un survival horror genial, que llega ahora con una segunda entrega a la altura.

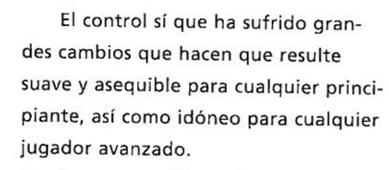












El control sí que ha sufrido grandes cambios que hacen que resulte suave y asequible para cualquier principiante, así como idóneo para cualquier jugador avanzado.

En el aspecto gráfico sólo podemos decir que Torque ha sido mejor modelado e incluso su figura es más grande, pero, sobre todo, los escenarios están mucho mejor detallados a pesar de ser más pequeños.

Más posibles finales, dos criaturas en las que Torque puede llegar a convertirse y un argumento de auténtica locura hacen que esperemos la llegada de The Suffering como el título que más miedo nos va a hacer pasar en los próximos meses.



METAL SLUG 4

Que sería de nosotros, ¡Oh desdichados jugadores!, sin la peculiar visión de la guerra que siempre nos ha ofrecido SNK.





Por Xcast

Puede parecer una tontería, pero las guerras virtuales no serían lo mismo sin Metal Slug, un clásico atemporal que ha demostrado que eso de pegar tiros por un plano bidimensional no pasa de moda y que siempre va a seguir siendo igual de divertido que el primer día, cuando nos encontramos por primera vez con nuestro amigo Marco en las recreativas del salón de juegos más cercano.

Para todos esos desdichados jugadores que no han tenido el placer de disfrutar de cualquiera de las entregas de esta saga hay que explicar brevemente el "intríngulis" de Metal Slug. Se trata de un Shoot´em up, casi un matamarcianos, en el que controlamos a un pequeño y frágil soldado en su particular intento por salvar a la tierra del dominio del tirano de turno. Durante las 3 entregas anteriores hemos tenido la oportunidad de derrocar a un gobierno pseudo-nazi, eliminar a un ejército extraterrestre e incluso acabar con la amenaza a la libertad de un megalómano obstinado al más puro estilo de los villanos de cómic. Los elementos comunes han sido nuestro protagonista, Marco, y su grupo variable de colegas con sus mismas características, una colección de vehículos bélicos de lo más potente y un nivel de dificultad solo comparable al nivel de acción recogido en cada una de sus entregas. Y a decir verdad en esta nueva entrega de la saga no hay excesivas novedades. Es más casi podríamos sentirnos engañados por haber separado el pack que formaban las entregas cuarta y quinta para venderlas por separado (aunque a un precio más que apetecible). Pero los aficionados al género verán todos los ingredientes que siempre han conquistado al público de cualquier salón recreativo. Y al decir los ingrediente de siempre nos referimos especialmente a su peculiar aspecto gráfico, casi intacto desde la primera entrega y a su especial jugabilidad con cientos de disparos y esos soldaditos verdes que nos tratan de hacer la vida imposible. Es de eso de lo que va Metal Slug, de habilidad, concentración y altas dosis de diversión, aún dejando de lado cualquier tipo de avance tecnológico esta es y será una saga que siempre merece la pena jugar.

Parece que SNK demuestra año tras año que lo de pegar tiros en un plano bidimensional nunca pasará de moda y seguirá ofreceindo el mismo nivel de diversión que el primer día... Es posible que el aire de recreativa que esto nos da tenga mucho que ver con esta adicción

HULK: ULTIMATE DESTRUCTION

Enormes escenarios, destrucción total y una lista de movimientos que dan al superhéroe una verosimilitud a la que no solemos estar acostumbrados en este tipo de juegos.



Por Xboxfever

Estamos acostumbrados y, por qué no decirlo, hartos de que la mayor parte de videojuegos que tengan a un héroe de cómic como protagonista sean copias unos de otros con diferencias puntuales, pero al final beat´m up muy clásicos. Lo sorprendente de Hulk 2 o Hulk: Ultimate Destruction es que la desarrolladora Radical Entertainment se haya planteado el reto de hacer un título diferente al menos en el concepto. Y por lo que hemos podido ver y jugar, lo han conseguido. En Hulk 2 nos encontraremos con el concepto que utilizan la mayor parte de juegos de acción en la actualidad: la ciudad abierta.

De esta manera la libertad de nuestro personaje será muchísimo mayor y, por supuesto, esto provoca que aunque exista una línea argumental no haga falta seguirla para divertirnos y avanzar en el juego.

La mayor parte de lo que pertenece al hilo conductor del juego se basa en misiones muy estandarizadas de proteger tal edificio, acabar con tal otro enemigo... sin embargo existe algunos minijuegos o retos en los que se nos plantean cosas mucho más divertidas como carreras, etcétera.

Pero si la Masa está bien representada en este juego no es por su libertad de movimientos, psino por la recreación de su principal habilidad: la destrucción.

Todo en Hulk: Ultimate Destruction es susceptible de ser destruido. La gran cantidad de movimientos del protagonista ayuda en esta tarea de demostración de fuerza y violencia (muchas veces gratuita), sin embargo no todos los movimientos posibles, como es habitual, están disponibles desde el primer momento, sino que tendremos que avanzar en el juego ganar suficientes Smash Points y luego emplearlos en la Tienda de habilidades para hacer que nuestro personaje vaya aprendiendo mayor número de triquiñuelas.

La sensación que da el juego es la de que ya sea porque sigas la línea argumental, como si te dedicas simplemente a merodear e ir destruyendo edificios, vehículos, lo que sea,... lo vamos a pasar bien.

Hombre, no creo que nadie se tire 15 horas golpeando tanques y coches de policía sin avanzar en el por qué todos esos coches nos persiguen (aunque pensándolo bien creo que debe haber más de diez juegos que no

La libertad total de este juego, estilo GTA guardando mucho las distancias, te permite destruir a placer toda una ciudad en la piel de Hulk.



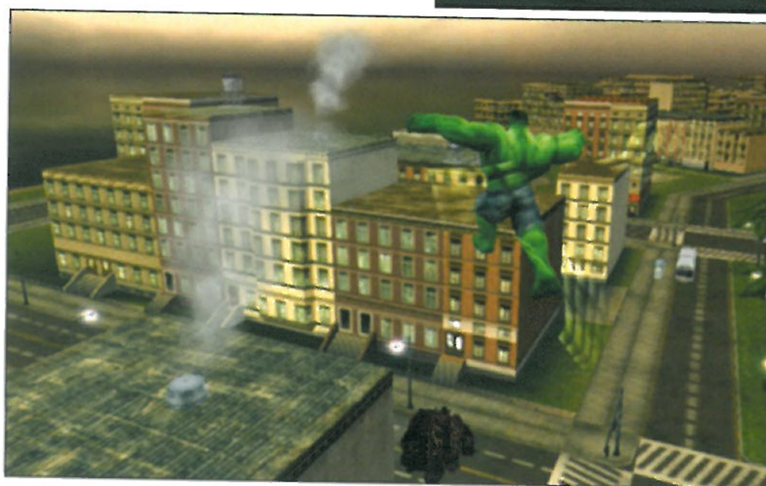






aporten mucho más que esa opción). En esta nueva versión del juego de la Masa, podremos además sentirnos cómodos porque no es el típico juego de película facilón, sino que las facilidades del principio a modo de tutorial se convierten en auténticos retos poco después describiendo una curva de dificultad muy ajustada al tipo de público que va dirigido un juego en el que el motivo principal es la destrucción... ¡ojo padres!





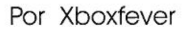


MORTAL KOMBAT: SHAOLIN MONKS

Dejamos los combos para meternos de lleno en acción en tercera persona, escenarios que recurren al universo de Mortal Kombat y personajes más que populares







Por Xboxfever

Es posible que todavía queden nostálgicos que tengan buenos recuerdos cuando se menciona Mortal Kombat, pero al decir verdad, los últimos lanzamientos de Midway con este sello han sido bastante pobres. Con la reestructuración de la plantilla de desarrolladores se ha querido también ofrecer un nuevo sentido a la serie Mortal Kombat y parece que los monjes shaolines pueden ayudar a reconducir la saga.

La oportunidad de jugar que tuve durante el E3 me dejó muy buen sabor de boca porque aunque no era el tipo de Mortal Kombat al que estaba acostumbrado, el juego hacía constantes referencias en su estilo a juegos de acción exitosos en cuanto a la mecánica de movimientos de los personajes y el hilo de la acción. Si a eso le añadimos que los controles han adaptado perfectamente la filosofía de Mortal Kombat (fatalities incluidos mediante series de minijuegos) a un juego beat´m up nos encontramos con un juego que ha tenido una excelente readaptación de género.

En esta ocasión podremos dirigir a Liu Kang o a Kung Lao y cada uno de ellos contará con su repertorio de cuatro estilos de ataque, además de ataques especiales y fatalities que tanto nos gustan. A lo largo del juego iremos cruzándonos con otros personajes populares de la saga con los que podremos interactuar ya sea de forma más o menos amistosa.

¿Será éste el juego que devuelva a la saga su antigua calidad y fama entre los amantes de la lucha, o decepcionará como siempre?

Pero lo mejor de Mortal Kombat: Shaolin Monks es que se ha adaptado el estilo de lucha 3D sobre un escenario a un juego de acción y aventura de una forma excepcional que resulta fácil de asimilar, no desde el primer momento, pero sí enseguida. El sistema de controles nos permitirá además estar concentrados en los diferentes focos de acción y combate que se pueden presentar en pantalla al mismo tiempo, aunque gracias al sistema de bloqueo podremos centrarnos en los rivales de uno en uno. Como en otros juegos de acción, MK: Shaolin Monks presenta un sistema de niveles que acaban con un gran Jefe que pertenecerá en este caso a la Mitología de Mortal Kombat y que, a juzgar por la demo del E3, no tiene que resultarnos muy complicado superarle... se trata de ser constante y no desesperar.

Aunque todavía es pronto para que sea lanzado el juego, el aspecto gráfico parecía casi acabado y tan sólo algunos fallos en animaciones nos podían hacer creer que el juego no está listo para empaquetar. Un buen cambio de rumbo de Mortal Kombat, ahora toca esperar a ver que dice el público.

10 JUEGOS DE 10

Llegar del E3 y ponerse a escribir sobre lo mejor que has podido ver en una feria que apenas dura dos días y medio le hace a uno darle muchas vueltas a la cabeza, cambiar de opinión un millón de veces y tomar decisiones algo impetuosas, pero seguro que basadas en algo, aunque en ocasiones sólo sea simpatía. NOTA: La subjetividad de este artículo es total. Todos los juegos elegidos para ser desarrollados con mayor nivel de detalle ha sido una decisión consensuada de la redacción de XB Magazine dándole un peso mucho más importante a nuestro hombre desplazado a Los Ángeles y que pudo ver de primera mano la gran mayoría de los juegos presentados en el E3. Resumir el E3 en 10 juegos es una cosa de locos, pero una necesidad por tema de espacio y por tema de criterio. Si tuviésemos que elegir nuestros tres juegos preferidos de la historia lo tendríamos claro, ¿verdad?... Pues eso mismo ocurre al tener que elegir cuáles son los mejores juegos que tuvimos delante de los ojos en el E3 de 2005. Muchos de ellos sólo eran efectistas, otros tenían una buena base pero no ofrecían nada especial, otros estaban en la lista desde el principio... pero alguno sólo entran por aclamación popular, por prestigio o porque son los juegos más esperados. En cualquier caso siempre hay sorpresas de última hora. En esta edición del E3 nos hemos encontrado con que el juego elegido como mejor juego de la feria es el nuevo Zelda de GameCube. Lamento discrepar mucho. El juego es bueno, la jugabilidad endiabladamente generosa con el jugador (ya veremos), pero ¡por el amor de dios! Hay un montón de juegos que ofrecen cosas nuevas y con unas características técnicas que superan diez mil veces al juego de Nintendo. Uno de ellos es el que a nuestro juicio ha marcado el inicio de la nueva generación y que dará mucho que hablar en los próximos meses: Gears of War. Lo hemos incluido en la lista y hemos desarrollado mucho más todos los aspectos del juego en un artículo que es el de portada de este número de la revista. Es difícil hacerse a la idea de que este juego no fuese elegido como el mejor del E3. Muchos otros juegos han quedado sin mencionar, muchos han decepcionado y de otros sólo hemos conocido el nombre y no hemos tenido oportunidad de ver nada (no somos Edge, ni GameSpot) como Lost Oddysey o Dead Or Alive 4. Nuestros 10 títulos son: Gears of War, Full Auto, Perfect Dark Zero, Prey, The Warriors, Saint's Row, Need For Speed: Most Wanted, King Kong, Oblivion y Quake IV. Diez títulos que apuntan directamente a obtener notas que se aproximen al 10. Sólo faltan algunos meses para saber cómo se comportarán en nuestras manos todos ellos, algunos hemos podido jugarlos, otros sólo verlos y de otros nos han contado cosas increíbles... todos ellos merecían estar en la lista y seguro que faltan muchos más.

GEARS OF WAR

Desarrolladora: Epic Games

Lanzamiento: 2006

La vida cambió en Sera en el momento en el que los locusts aparecieron del subsuelo. Si las casi ocho décadas de enfrentamientos entre humanos ya habían devastado gran parte del planeta, la llegada de la nueva raza provocó el caos y la unificación de fuerzas humanas en el Jacinto Plateau, un sólida base granítica inexpugnable para los locusts. Gears of War nos pone a protagonizar un juego desde un ángulo en tercera persona en el que manejaremos a Marcus Fenix, un expresidiario que lidera el ejército internacional creado por la Coalition of Ordered Goverments (COG). Pero Gears of War no sólo plantea un argumento que desde hoy nos deja pendientes de los acontecimientos que están por venir, sino que es el primer juego en el que realmente se ve una considerable evolución entre generaciones de consolas. Epic destaca por ser una compañía que suele poner al límite los recursos con los que trabaja, y con la Xbox 360 parece que han estado experimentando para poder ofrecer un resultado como el que hemos podido tener delante. Aunque, sinceramente, esperamos que la consola pueda dar mucho más de sí a medida que los desarrolladores vayan conociendo la tecnología con la que trabajan.

Los puntos fuertes de Gears of war son: la creación de un nuevo género (por mezcla de varios), cobertura, fuego a ciegas e inteligencia artificial. Cada uno de estos detalles está mucho más desarrollado en un amplio artículo en esta misma revista. Pero lo que a primera vista te sitúa en la nueva generación es el aspecto gráfico en el que encontramos muchísimo más volumen en las superficies, las texturas tienen un acabado tan realista y la iluminación está tan trabajada que podemos llegar a confundir zonas planas con modelados. Y cuando estamos en juego, para la nueva generación trabajan tanto la inteligencia artificial (la de los enemigos y la de aquellos que viajan con nosotros en determinadas fases), como las posibilidades de plantear el juego en modo cooperativo (se dice que se podrá entrar a ayudar a un compañero en cualquier momento de la partida y luego seguir en solitario sin problemas). Con muchos meses de desarrollo por delante, Gears of War se coloca a la cabeza de la nueva generación, sobre todo, por su nivel de detalle en cada elemento de los que aparecen en pantalla y de los que no aparecen, pero que también han sido programados.



Otros juegos para Microsoft Games Studio: 99 Nights (Q! y Phantaagram), Final Fantasy XI Online (Square Enix), DOA 4 (Tecmo),...

QUAKE 4

Desarrolladora: Raven Software

Lanzamiento: 2006

Con el lanzamiento de Xbox tuvimos un tremendo florecer de los shooters en primera persona. Halo fue uno de los impulsores, pero juegos clásicos como Counter Strike, Ghost Recon, Rainbow Six,... del Pc se pasaron a la consola de Microsoft. La saturación es tal en la actualidad que hay algunos juegos que si no fuese por el título podrían intercambiarse de caja sin problema.

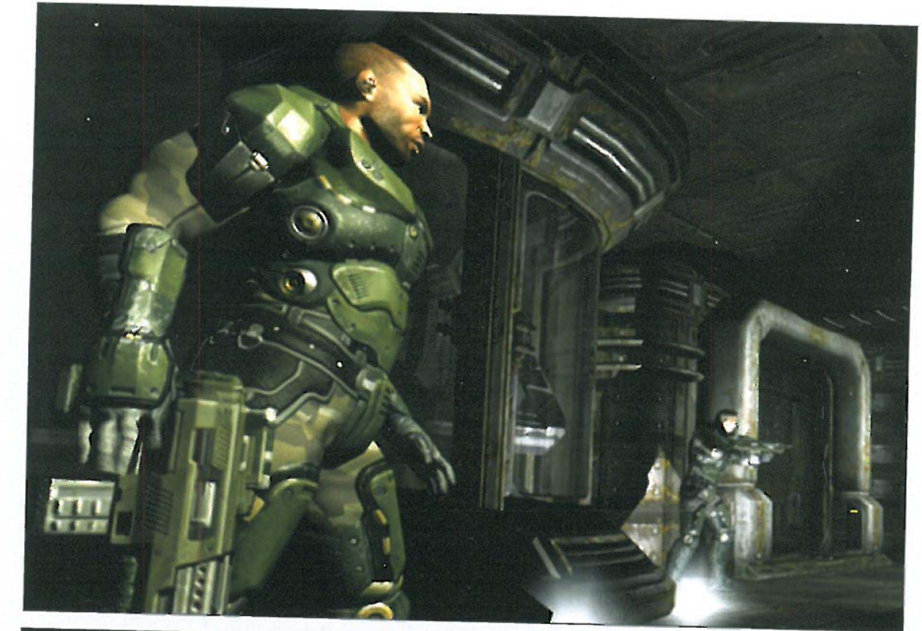
Quake IV no ha querido caer en el saco de "otro shooter más" como ha ocurrido con otros juegos clásicos que en Xbox han perdido carisma (Unreal es uno de ellos), sino que ha querido reinventar el género para poder ofrecer algo distinto.

Lo primero que ofrece diferente es el entorno. ¡Increíble! La 360 da para mucho, pero desde los primeros desarrollos está ofreciendo un nivel muy sólido. El uso de las luces, las sombras, los efectos de partículas y la aplicación de muchos miles de polígonos en los modelados hace que Quake IV sea precioso.

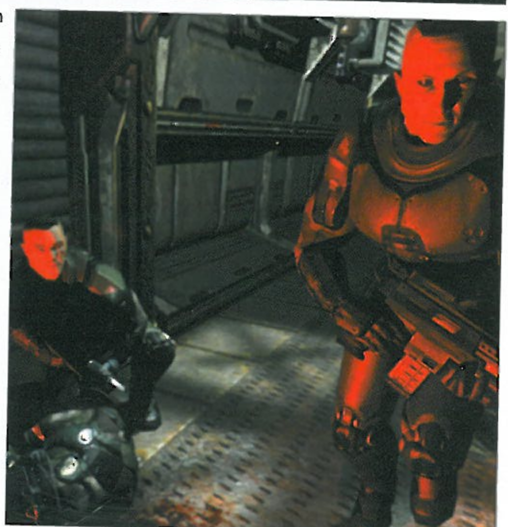
Pero lejos de las características técnicas que puedan ofrecer ese resultado, Quake IV innova introduciéndonos en un shooter en primera persona en el que no estaremos solos, sino que todo un escuadrón nos acompaña. Pero no hay órdenes, al menos órdenes que se puedan dar en el momento, y menos aún nosotros que somos un "don nadie" en el juego. Nosotros sólo acataremos lo que nos digan que tenemos que hacer y, eso sí, ayudarnos con nuestros compañeros en combates con fuego cruzado por todas partes.

El resultado es un marine muy metido en una tarea concreta y que está acompañado de otros miembros del grupo que, si no queremos repetir la fase, por supuesto no deben morir. Y encima no podemos darles órdenes porque nosotros no somos el jefe de ese escuadrón. Este elemento, el de la utilización de la inteligencia artificial ofreciéndonos situaciones realistas de compañeros que tampoco tienen por qué ser superhéroes, hace que el juego tenga un punto de dramatismo y añade tensión a todo lo que hagamos porque siempre podrá haber alguien al que le afecten nuestras acciones. Lo que sí pude ocurrir con Quake IV es que sea un juego para jugadores de Quake. Lo que se quiere decir con esto es que es muy probable que nos perdamos sin saber de qué va la historia cuando la acción arranca tan rápido desde el primer momento. La sensación es de no saber qué está pasando y de tan sólo tener una salida: sobrevivir. Con una campaña para un solo jugador que es el núcleo de la creación de Raven Software los aficionados nunca habrían quedado contentos porque en estos tiempos las modalidades multijugador son casi tan importantes como las campañas. Así que, sin bajar para anda la calidad técnica del juego, se han introducido una serie de modalidades que se podrán jugar a través de la red como son deathmatch o capturar la bandera... muy clásicas, pero muy necesarias. Estamos deseando ver esto en la 360.

Otros juegos de Activision: Spider-Man 2, Call of Duty 2,...







FULL AUTO

Desarrolladora: Pseudo Interactive

Lanzamiento: Principios de 2006

Es más que probable que estemos ante uno de esos juegos con un público concreto y que no está ni en Japón, ni en Europa... exacto, uno de esos juego hecho por americanos (al decir verdad canadienses) para americanos. El estudio Pseudo Interactive de Toronto trabaja de forma externa para Sega en un juego basado en coches y disparos... parece que no se conforman con Starsky & Hutch. Fuera de bromas, Full Auto es uno de los juegos más brillantes que pudimos ver en el E3 de este año. Se trata de uno de esos juegos que es posible encuentre muchos imitadores en la exposición del año que viene, por su tirón, por su gran atractivo y por la forma en la que se ha creado.

Aunque lo que se pudo ver allí es una versión muy temprana del título, ya se conocen muchos detalles de su jugabilidad, modos y diseño que nos desvelan ante qué tipo de juego nos encontramos. Eso sí, en el apartado técnico tendremos que ver evolucionar bastante al juego. A primera vista llama la atención por el enorme nivel de detalle de los coches. Cada coche está modelado con mucha definición y en cierto modo choca con el escenario que aunque también es brillante, no llega a esa calidad de los coches. La iluminación y algunos efectos visuales ya fueron vistos en la feria, pero está por llegar tanto la iluminación en tiempo real, como los reflejos, las sombras y demás. Lo que sí que se pudo ver que funciona a las mil maravillas es el motor de daños. La destrucción es la premisa principal del juego y como tal todo lo que aparece en pantalla es susceptible de destruirse, coche incluido. En Full Auto somos un conductor de carreras mortales que está a punto de retirarse, pero los Sheperd´s te obligan a volver sí o sí... y las armas son la mejor de las pruebas. Recorreremos los cinco barrios de la ciudad ficticia de Stauton conduciendo nuestro vehículo mientras tratamos de huir de la violencia que nos rodea. Ya no se trata de llegar primero a la meta simplemente, sino llegar primero a la meta... y vivo. La conducción







totalmente arcade del juego nos transporta a títulos como Burnout, pero si en aquel ya teníamos que estar atentos a mil coches, curvas y demás... en este el giro de rosca es total al introducir las armas. Con el coche hasta arriba de ametralladoras, semiautomáticas, lazamisiles y demás aparejos de destrucción (podremos ir creando nuestras configuraciones a medida que avancemos en el juego) tendremos que ir causando mucha destrucción... todo lo que aparece ante nuestros ojos, todo, se puede destruir, derribar, hacer añicos. Y no sólo por el placer de ver volar a los enemigos, sino para hacernos camino o para rellenar la barra de "Unwreck". Esta barra lo que nos permitirá es algo similar a las Arenas del Tiempo en el Príncipe de Persia, retroceder en el tiempo (siempre y cuando no dejemos que nuestro coche se destruya del todo) hasta un punto en el que seamos capaces de estabilizar la situación. Esto nos permitirá repetir situaciones que en otros juegos sólo podemos lamentar, como salirnos de la trazada o saltarnos un atajo. Pero existe otra barra que está relacionada directamente con la sensación de velocidad del juego, la barra de nitro. Aunque parezca que todo es disparar, destruir y conducir para ganar la carrera, nos dará tiempo para acelerar el coche a fondo y conseguir robar unas centésimas al reloj. Por su contenido, la extremadamente frenética jugabilidad y el apartado gráfico, Full Auto promete convertirse en uno de los juego más esperados de los próximos meses en Xbox 360.

Otros juegos de Sega: Condemned, Shadow The Hedgehog, Spartan: Total Warrior

PERFECT DARK ZERO
Desarrolladora: Rare
Lanzamiento: Finales de 2005

Como ocurriese con Gears of War, Perfect Dark Zero no fue elegido para ser mostrado en la conferencia de Microsoft. Sólo algunos aventajados tuvimos ocasión de verlo en primera persona porque ni siquiera se mostraba al público durante la feria. Y lo que nos encontramos nos gustó... y mucho. Rare lleva desarrollando Perfect Dark Zero desde hace muchos meses, años, décadas casi... y hemos visto imágenes de lo que iba a ser la versión de Xbox. Olvídalas por completo porque el juego saldrá para 360, esperemos que sea el título estrella del lanzamiento de la consola, aunque por lo que se nos comentó el desarrollo tan sólo aprovecha el 30% de las capacidades que serán definitivas.

La verdad es que estamos deseando ver el resultado final porque lo que se nos adelantó fue sencillamente una obra maestra. Es de los juegos del E3 que te hacen pensar que sí que puede haber verdaderos cambios para la nueva generación. En primer lugar y, sobre todo, por su aspecto. El juego es precioso en el diseño, eso es mérito total de los artistas de Rare, pero además está llevado a cabo con maestría porque la redondez de los elementos, su perfección lo hacen ejemplar. Además todo lo que aparece en la pantalla tiene volumen, nada es una textura plana muy bonita y listo... todos los escenarios que tengamos a la vista en realidad existen como tales. Para mejorar un buen trabajo de modelado y de texturas, se ha trabajado mucho en la iluminación y los efectos de luces. Además de iluminación dinámica en tiempo real que trabaja con fluidez y sin problemas, encontramos muchos efectos especiales que hacen que el juego tenga una firma particular, una especie de neblina o grano que lo hace particular y que sobre todo se nota en los elementos que están en movimiento y que dejan una especie de estela muy curiosa para el ojo y que le da un toque especial. Además, el escenario que se nos mostró (uno de los del juego en multijugador ya que la demo se hizo sobre el modo multijugador) representaba un desierto y en él surgían esporádicas nubes de polvo con una representación perfecta. A la cantidad de efectos de luces, de partículas y demás, se unen unas animaciones que merece la pena estudiar con detenimiento ya que hasta el modo en el que montamos en cada uno de los tres vehículos disponibles en el juego es precioso. Como son muy cuidados los personajes, los propios vehículos y las armas.

Otro de los detalles de la factoría Rare es la introducción de cambios de cámara en función de los movimientos del personaje. Por lo general y en un 95% del juego veremos todo desde la primera persona, pero cuando nuestro personaje se vaya a colocar en una esquina, haga un giro especial (voltereta) o esté en un vehículo, veremos su cuerpo pasando todo a la tercera persona. Todo precioso, todo fluido, a pesar de contar "sólo" con 30 imágenes por segundo (a nosotros nos parecía que eso será suficiente) y con un diseño y señas de identidad propias. Si a eso le añades que el sistema multijugador con Live puede que supere los 50 jugadores simultáneamente, el juego se va a convertir en uno de los más deseados para la próxima Navidad que es para cuando se espera su lanzamiento, junto con la consola. Ya sabía yo que era muy raro lo de Rare. ;)

Otros juegos de Rare (Microsoft Game Studios): Kameo, Conker Live & Uncut,...



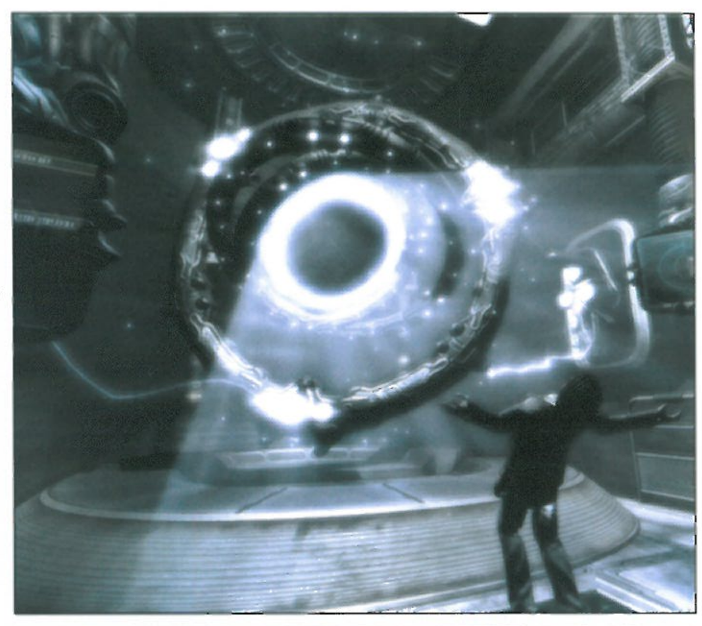




PREY
Desarrolladora: Human Head
Lanzamiento: 2006

Es sin lugar a dudas uno de los juegos más increíbles que hemos visto en este E3. Además ha sido toda una sorpresa por parte de Take 2 ya que en ningún momento pensamos que un título para Xbox 360 de una empresa que no fuese Microsoft fuese a aportar tanta claridad sobre lo que se avecina en la nueva generación. Y lo primero que hemos visto a través de Prey es un desarrollo sobre el motor gráfico de Doom 3. Sobre la sólida base de id Software se ha creado una serie de entornos, escenarios, situaciones que requieren de paletas totalmente coloristas y efectistas. Si a eso le unimos un sistema de iluminación que recrea con mucha exactitud la luz real, lo que encontramos es un aspecto visual sensacional en el que se mezcla lo especial del colorido con lo realista de la luz. El equipo de desarrollo no ha dejado tampoco pasar la oportunidad de utilizar un sistema de portales dimensionales con lo que los cambios entre fases, escenarios, entornos o como lo queramos llamar carecerán de interrupciones, cortes o demás situaciones que relajen la tensión del título, porque habrá mucha tensión. El protagonista es un indio norteamericano cuya novia es raptada (técnicamente la palabra sería abducida) por un grupo de alienígenas. Nuestro héroe tratará de rescatarla y se meterá en un mundo entre la realidad del planeta Tierra (la cual está expuesta a la destrucción total a lo largo del título) y la fantástica recreación de lo extraterrestre que se hace en Prey. No esperes uno de esos héroes a lo Jefe Maestro o incluso el más reciente Marcus Fenix (Gears of War), sino un personaje que sólo se preocupará de lo que le afecta directamente y que será invadido por el miedo y lo sobrenatural en todo momento. Para la recreación de situaciones escalofriantes, Prey recurre en gran medida al sonido, la ambientación mediante ruidos que ponen la carne de gallina o que simplemente nos alertarán de un peligro. Con tal ambientación es fácil entrar en el juego. Pero si hubo algo que nos hizo abrir la boca y soltar un "¡wow!" con todas las letras fue cuando en un determinado momento de la demo toda la nave en la que transcurre la fase se gira 180 grados, lo que está en el suelo ahora es el techo y viceversa. El resultado es un estruendo de objetos que caen por acción de la gravedad y una visión espectacular de física aplicada a todos y cada uno de los ítems en pantalla. La sensación es de gran realismo y de haber llegado a un nivel de detalle excelente y eso que el juego no está ni mucho menos cerca del final de su desarrollo. La gente de Human Head sí quiso comentar que tras el resultado de juegos anteriores (Rune) creían que era muy importante hacer que en este E3 se viesen algunas de las tecnologías más vanguardistas que están utilizando en el título de forma que se creen buenas expectativas, ya que en la ocasión anterior sólo se pudo comprobar que era un gran título, pero nunca llegó a la masa crítica suficiente para convertirse en un superéxito... a pesar de ser un gran juego. Prey promete mucho y creemos que por el camino por el que han elegido desarrollar la historia (horror, primera persona, escenarios coloristas y brillantes) el resultado puede ser al menos espectacular. Ya estamos deseando ver algo más de este título.

Otros juegos de 2KGames (Take 2): Snow, Oblivion, NBA 2K6, NHL 2K6,...



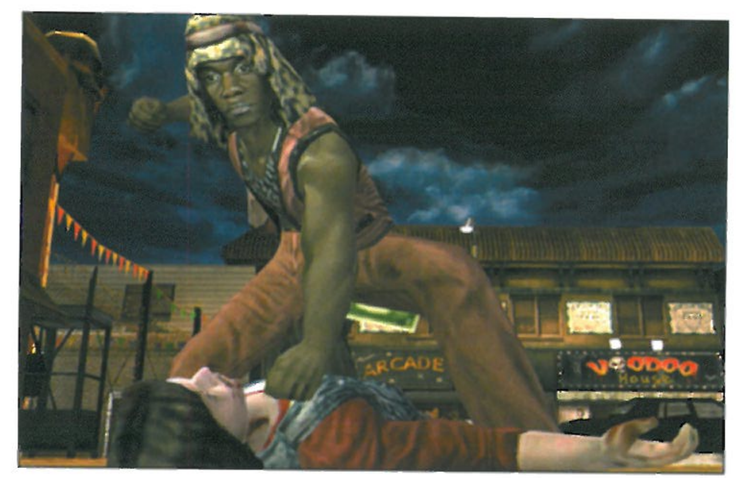




THE WARRIORS
Desarrolladora: Rockstar
Lanzamiento: Octubre de 2005

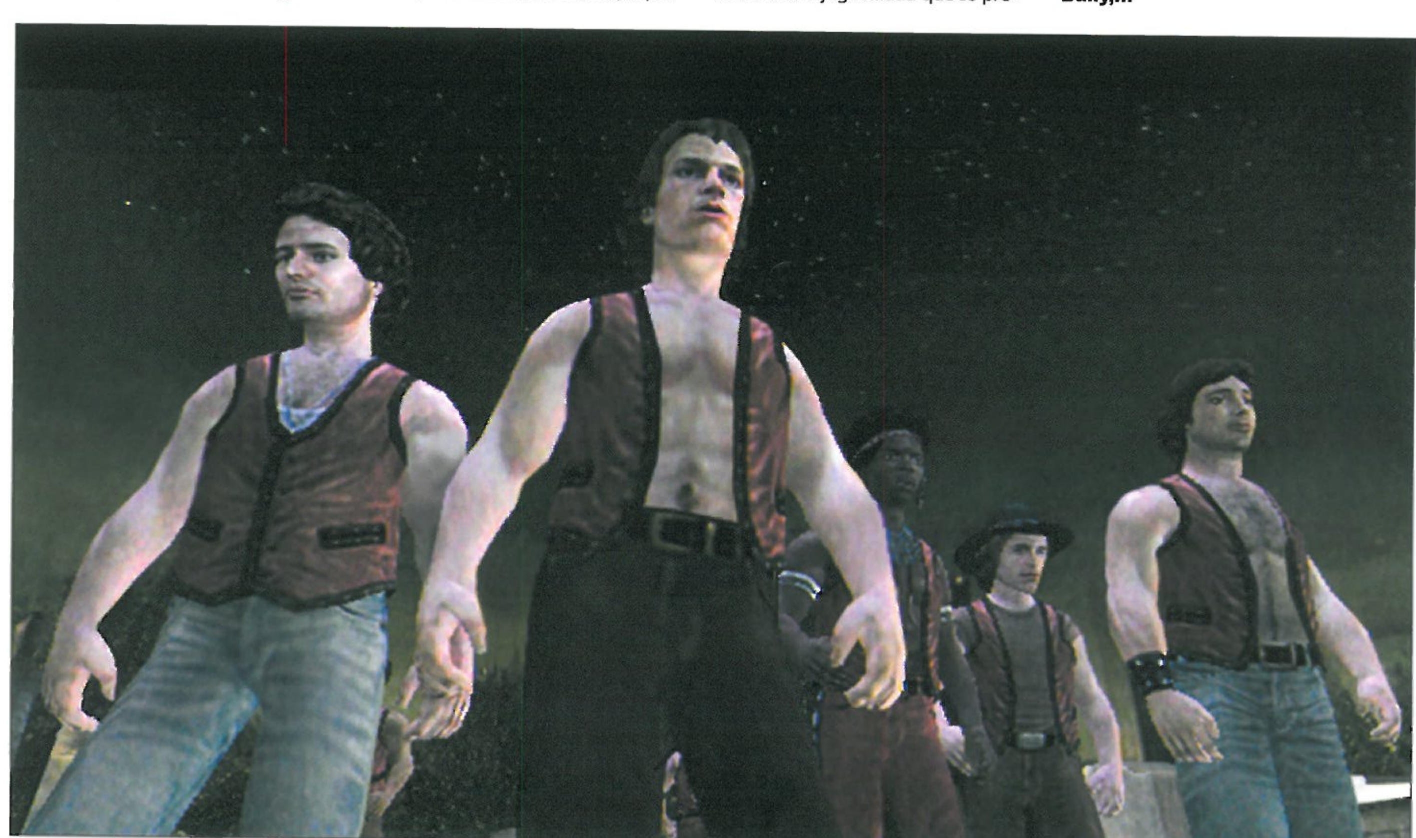
Uno de los juegos que más ha dado que hablar en este E3 ha sido la joya de la corona de Rockstar: The Warriors. El juego, basado en la película de mismo nombre (en España "Los Amos de la Noche", 1979) recupera el espíritu de esta para ofrecer una experiencia de jugabilidad que recurre también en gran medida al tipo de juegos que se empezaron a desarrollar sólo algunos años después. En realidad podríamos englobarlo dentro de los bear´m up muy al estilo de Double Dragon o Streets of Rage, avanzar y pegar... básicamente. Sin embargo, el hecho de vernos acompañados en todo momento por el resto de miembros del grupo (sumaremos un total de nueve integrantes) hace que también recordemos juegos como Golden Axe o incluso Gauntlet... respetando las diferencias entre géneros. Efectivamente, la colaboración con el resto de miembros del grupo será crucial y de hecho la inteligencia artificial del juego actuará por nosotros para que los miembros de nuestra banda nos apoyen a la hora de "machacar a golpes" a algún enemigo... Y cuando la inteligencia artificial no es suficiente, ya están nuestros dedos para dar una serie de pequeñas indicaciones a través del D-Pad que provoquen una determinada actitud en nuestro equipo (defensiva, atacante,...).

Tal y como se puede deducir por la fecha de lanzamiento del juego, este título de Rockstar se queda en la generación actual y lo podremos disfrutar en Xbox desde el primer día... al menos no hay ninguna exclusiva de Sony anunciada por el momento. Lo que esto indica es que tendremos un apartado gráfico muy aceptable, pero que no llega a la calidad de algunos de los juegos que hemos comentado anteriormente. El hecho de ser un juego multiplataforma no ayuda en este sentido. En cualquier caso, de lo que sí disfrutaremos en grandes cantidades es de un argumento perfectamente desarrollado a través de escenas cinemáticas que se mostrarán con el propio motor gráfico del juego. Muchas de las escenas de la película están recreadas plano por plano, incluso conservando el sonido. Sin embargo, el argumento del juego no hará sino desarrollar una serie de historias paralelas que nada tienen que ver con la película y que son totalmente nuevas, pero que encaja con el espíritu del film. Y ese espíritu es el de reflejar al violencia y las bandas que poblaban las calles de Nueva York a finales de los años setenta.



El dramatismo del argumento, unido a una jugabilidad que se presenta muy adictiva al unir el clásico beat´m up (con todas las posibilidades que ofrecen los controles actuales para los combates y el desarrollo de los propios personajes incluyendo cada vez mayor número de movimientos), con una serie de minijuegos y un toque muy básico de escuadrón. Octubre está a la vuelta de la esquina... y ahí estaremos para contar cómo viene el juego en su versión de Xbox.

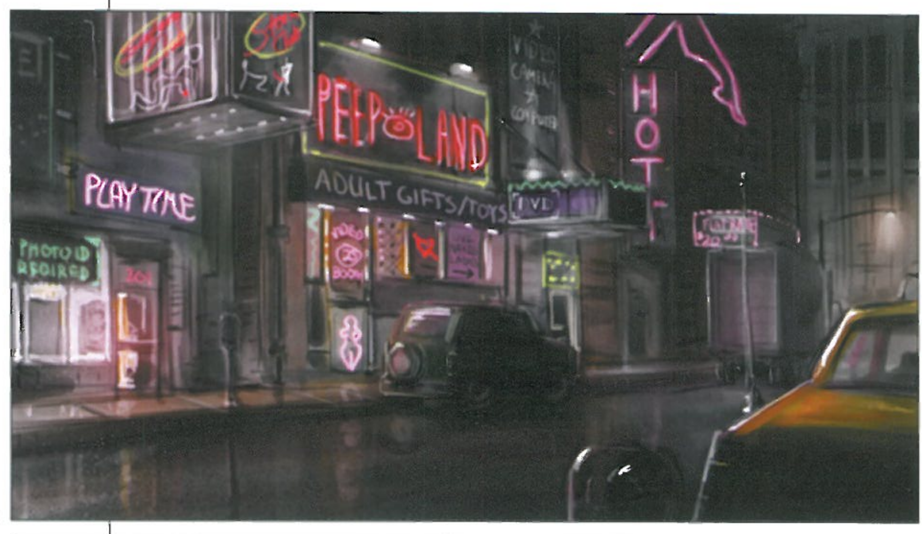
Otros juegos de Rockstar: Bully,...

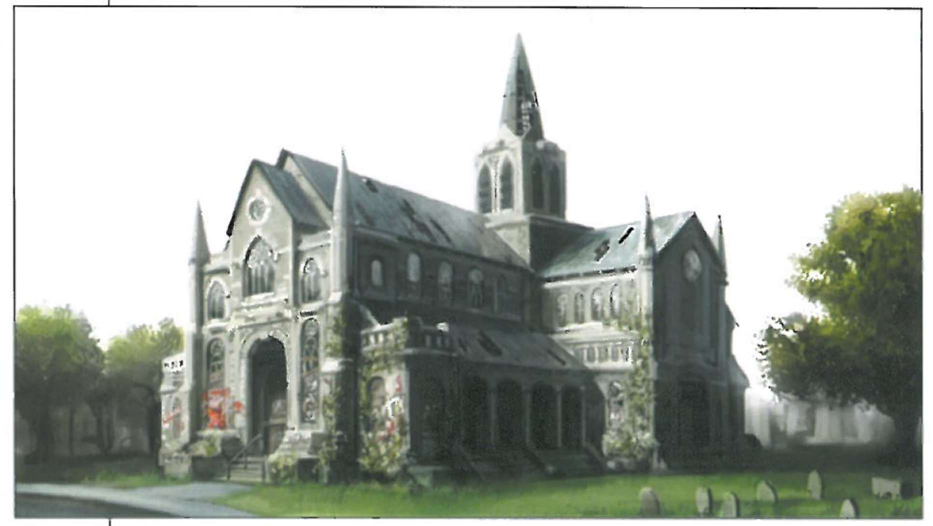


SAINT´S ROW
Desarrolladora: THQ
Lanzamiento: 2006

Las copias... llamémosles "juegos basados en otros juegos", digamos Grand Theft Auto, han traspasado las barreras de las generaciones y ya están apareciendo algunos juegos al estilo GTA San Andreas que correrán sobre una 360. Uno de ellos, que no el único, es Saint´s Row. La demo de unos veinte minutos a puerta cerrada que THQ tenía preparada para este juego tenía como misión demostrar que en la próxima generación habrá juegos que eliminen los tiempos de carga. Ya no tendrá que haber obligatoriamente capítulos, el juego podrá transcurrir de principio a fin sin cargas. La potencia de la máquina, unida a la creatividad de los desarrolladores puede hacer que se creen escenarios de enormes dimensiones que estén siempre disponibles ya sean escenarios exteriores o interiores de edificios. Otro de los puntos que más nos puede llamar a la atención en Saint´s Row es la vuelta de tuerca que se ha dado al tema de la violencia callejera. Sin ninguna duda el juego será calificado para mayores de 18 años, aunque podríamos elevar esa edad debido a la gran cantidad de sangre, insultos y acciones delictivas que se pueden llevar a cabo en el juego. Si a eso le añadimos la presencia constante de desnudos, la edad de los jugadores que podrán acceder al juego será bien restringida. Algunos de los personajes también ayudan a crear todo un ambiente de criminalidad y bajos fondos; son las prostitutas, los chulos, los matones, los camellos o los delincuentes comunes con los que tendremos que vernos las caras en todo momento. Nuestro personaje, uno más de estos malhechores, protagonizará el juego cumpliendo las diversas misiones que se le van planteando a medida que transcurre el juego, pero con un cierto espíritu de libertad total. Saint´s Row plantea una aventura en la que sólo importan dos cosas para seguir siendo un hombre en la calle a la que nos enfrentamos todos los días: el dinero y el respeto. Para lo primero tendremos que hacer muchos "trabajos" sucios (entre los que incluiremos el robo), para lo segundo tendremos que ser buenos en nuestro trabajo y hacer que en los cuatro barrios en los que se desarrolla la acción del título nuestro nombre no sólo sea uno más.

Otros juegos de THQ: The Outfit, Full Spectrum Warrior: The Hammers, Evil Dead Regeneration, Los Increíbles 2.







NEED FOR SPEED:
MOST WANTED
Desarrolladora: EA
Lanzamiento: 2006

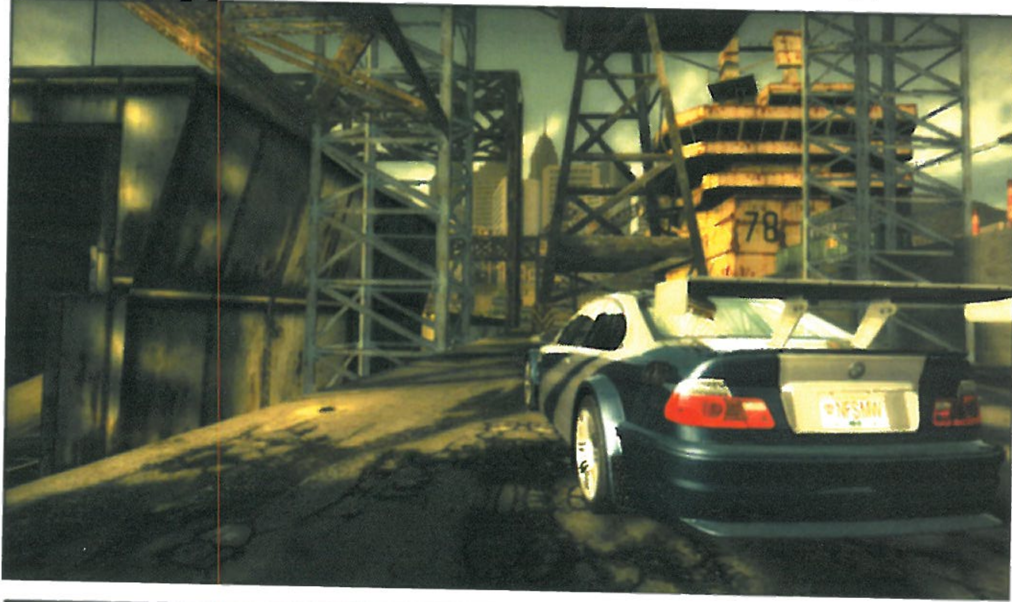
Need For Speed Most Wanted deja un poco de lado el camino por el que ha progresado en los últimos años la licencia con Need For Speed Underground, para volver en cierto modo a los orígenes de las persecuciones callejeras con coches a toda velocidad y algunas patrullas de policía que tratarán de impedir nuestro avance.La última versión de esta línea de Need For Speed, creo recordar que fue Hot Pursuit. Recordamos que el resultado fue nefasto, al menos en la versión de Xbox. Nada que ver con los títulos posteriores. Pues bien, Most Wanted lo que hace es que con esa filosofía, las posibilidades técnicas de Xbox 360 y conociendo un poco más de los gustos de la audiencia han conseguido crear un juego adictivo y espectacular, al menos en esta primera toma de contacto eso nos ha transmitido.

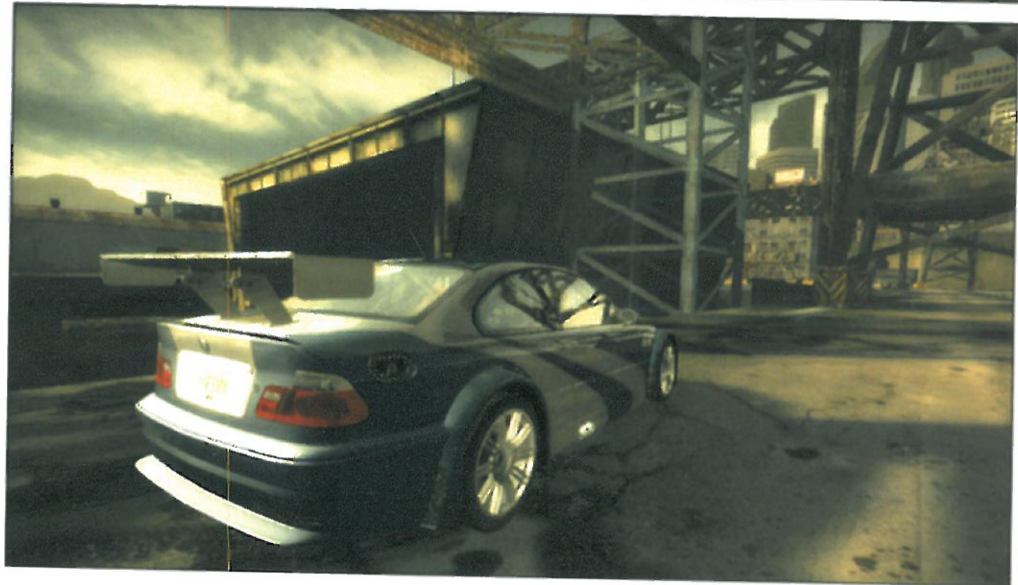
El juego es una mezcla de BurnOut con el espíritu tradicional de Need For Speed. Como resultado obtenemos unos coches corriendo a una velocidad por encima de los límites y un apartado gráfico que nos permite entrar de lleno en esos coches y que logra transmitir perfectamente la sensación de velocidad al jugador. En ocasiones, como también ocurre en BurnOut, la sensación de velocidad se descontrola y llega a pasarse de vueltas... si de pronto perdemos de vista la carretera, nos será realmente difícil volver al circuito, todo pasará a tanta velocidad que será muy difícil. Sin embargo, Electronic Arts ha creado una serie de mejoras para este tipo de situaciones. Veamos. El juego propone una carrera, persecución, huída, o como queramos denominarlo en entornos con tráfico real... por lo general tráfico adverso (en esto también se parece mucho a BurnOut) y en ocasiones el hecho de poder pasar entre dos coches, coger una curva o meternos por un atajo puede ser el factor clave para superar una fase. Por eso, y acrecentando el espíritu arcade del juego, una de las posibilidades del jugador será pulsar un botón de acción (creo recordar bien cuando digo el botón Y) para ralentizar el tiempo, aplicar un efecto "Matrix" al escenario y poder salir intacto de la situación. Con este efecto podemos ver cómo trabajan los gráficos del juego ya que requiere un mayor nivel de detalle en cada fotograma (frame), si bien la gente de EA se ha sabido guardar las espaldas añadiendo a la situación un efecto visual característico que emborrona el escenario. Hemos podido jugar a la demo del E3 todo lo que quisimos y las primeras sensaciones de control son excelentes.



La sensación de velocidad es apasionante y nos mete de lleno de nuevo en el género con el que se inició la saga.

Otros títulos de EA: El Padrino, BurnOut Revenge, Black...





KING KONG
Desarrolladora: Ubisoft
Lanzamiento: 2006

El espíritu de superproducción que Peter Jackson da a casi todo lo que se relaciona con él ha provocado que el juego basado en su próxima película se haya convertido en eso, una enorme superproducción en la que colaboran un montón de gente de aquí y de allá como nunca antes se ha hecho en ningún otro juego. Al estudio habitual de Ubisoft, para este proyecto dirigido por el genial Michel Ancel (Rayman, Beyond Goos and Evil), se ha unido el propio Peter Jackson como supervisor y su equipo de WETa para darle un toque de calidad visual a la creación que lo eleve por encima de todo lo que hemos visto hasta ahora.

Pero además, si a la cabeza del proyecto tenemos al innovador Ancel, no es de extrañar que estemos ante un juego que promete ofrecer nuevas perspectivas de juego. Con la información que se conoce del juego, podemos decir que así será. Para empezar tendremos que protagonizar el juego desde una dualidad de caracteres que lo hace interesante, más aún cuando esos caracteres tienen que enfrentarse entre sí. Por un lado representaremos a Jack Driscoll y por otro al primate King Kong. Cuando representemos al humano tendremos una perspectiva en primera persona al más puro estilo shooter, pero con la innovación de incluir un efecto de cámara subjetiva que ha resultado ser un acierto para muchos y motivo de mareo para muchos más. Cuando seamos King Kong, la cámara pasará a una tercera persona que convertirá el juego en un título del género de la acción en tercera persona en el pleno sentido del término. El argumento del juego nos lleva hasta la clásica (por las películas antiguas de King Kong) Skull Island (La Isla de la Calavera) en la que conviven monstruosas criatura primitivas con otras no tan primitivas, pero sí monstruosas en su aspecto como el



que parece ser el "rey" de la isla, el gigantesco gorila, King Kong. A partir de ahí todo se reducirá a una caza y huida de los personajes por la jungla en unos entornos incomparables. De hecho, el comentario generalizado de la gente que ha visto la demo del juego es que la calidad gráfica del juego es bestial, algo superior a lo que estamos acostumbrados. Algunos de los elementos que hacen que esto sea así son la niebla (nos recuerda a algunos momentos del Príncipe de Persia en los que la niebla es sencillamente genial), peor también las animaciones de los personajes que son tremendamente suaves y realistas. En un escenario como es la jungla, con la espesura de su vegetación, una de las cosas que más llaman la atención es el trabajo de la luz y la sombra. La existencia de claros en los que se cuelan los rayos de sol e iluminan todo convenientemente. Además, la sensación de humedad conseguida con la aplicación de brillos dinámicos es genial.

Pero una de las cosas que más llaman la atención y que hacen que el juego sea una obra maestra en el aspecto visual es el personaje de King Kong. Desde la movilidad del gorila a el modelado de su cuerpo, las texturas aplicadas, todo, está muy bien acabado y le da una consistencia al juego que tapa algunos de los fallos que sí aparecen en texturas de algunos fondos de escenario y demás.

Ante una bestia de tales dimensiones (como podría ocurrir con Hulk, por ejemplo), otro de los elementos a tener en cuenta y en el que Ubisoft ha obtenido (de momento) sobresaliente, es la física de los objetos. La descomunal fuerza de King Kong hace que objetos que en otros momentos se comporten de una determinada forma, ahora obtengan nuevas propiedades y respondan a la física con realismo.
El título promete diversión con cambios de perspectiva, personajes carismáticos y una historia que nos hará vivir la experiencia que podremos ver en el cine muy pronto y en nuestra Xbox o Xbox 360 dentro de algunos meses nada más.

Otros títulos de Ubisoft: Príncipe de Persia 3, Ghost Recon 3, Far Cry: Instincts



THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION
Desarrolladora: Bethesda Software
Lanzamiento: 2006

Otro de los grandes títulos de Take 2 (a través de 2KGames) en el E3 ha sido el juego de rol desarrollado por Bethesda, The Elder Scrolls IV: Oblivion. Con más de tres años de desarrollo en las espaldas de esta gente y una herencia de los títulos anteriores en la que si algo destaca es la profundidad del juego y los gráficos impresionantes, la cuarta parte ha decidido seguir por la misma línea.

Oblivion fue uno de los juegos que más aplausos y vítores provocó durante la conferencia de Xbox justo antes de comenzar la feria y esto provocó unas expectativas que parecen haberse cumplido para todos. Al final sigue siendo un juego de rol con una serie de reglas muy claras y en las que se pueden hacer determinadas cosas y otras hacen que el juego sólo sea recomendable para gente que le guste el rol. Es decir, es un RPG y no un juego de acción, por muy espectaculares que sean los personajes.

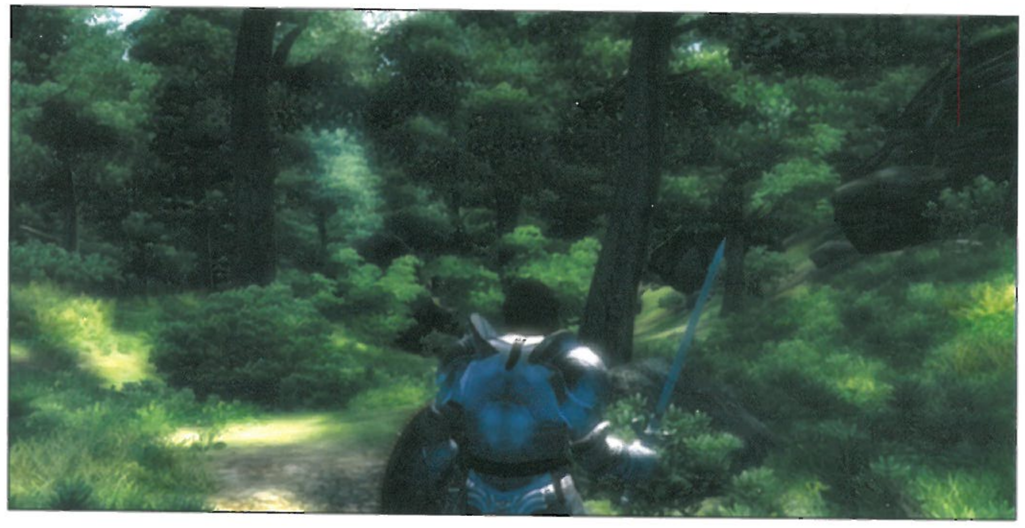
Empezaremos, como es habitual en los juegos de Elder Scrolls, en un calabozo del que tendremos que escapar aprovechando que el rey tiene que conseguir huir a través de una serie de pasadizos de las mazmorras. A partir de este momento, y en función de si decidimos usar la violencia, la astucia, el sigilo o lo que sea, se definirán muchas de las habilidades y opciones que podrá tener disponibles nuestro personaje.

Algo destaca en Oblivion por encima de todo y es lo que hace que sepamos que es un juego de la siguiente generación de consolas y es su aspecto gráfico. Por lo general Elder Scrolls ha cuidado mucho el aspecto, pero con Oblivion se ha subido un peldaño más en la profundidad de las texturas y la recreación, sobre todo, de los escenarios. Al decir verdad, en esta ocasión podremos acceder a casi cualquier objeto que tengamos delante ya que habrá sido modelado con la mayor caga de realismo posible y se comportará físicamente como el objeto que represente.

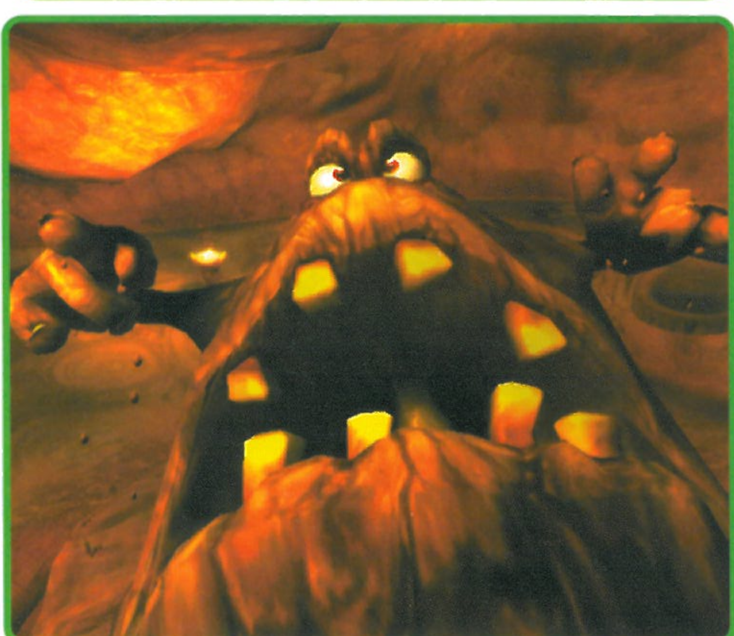
Por otro lado está la amplitud del juego. Las nueve ciudades del juego se reparten en 16 millas cuadradas, más de 24 Km cuadrados. La mitad de toda esta superficie serán bosques en los que podremos explorar a nuestras anchas y no al estilo Fable en el que todo está demasiado encarrilado, sino con plena libertad de movimientos. En los diferentes escenarios llegaremos a poder encontrarnos y hablar con un total de 1000 personajes no jugables. Pero que serían los juegos de rol sin combates. En Oblivion encontramos una serie de mejoras respecto a Morrowind, como las animaciones en los movimientos de ataque, así como su integración con el juego para no resultar ni cortas, ni largas. Las formas de luchar son a través del uso de armas (espadas, mazas, incluso arcos y otras armas de larga distancia...) o con hechizos de magia que tendremos que ir aprendiendo y mejorando con la experiencia. Si a eso le añadimos que el juego es mucho más interactivo y que ofrece más movilidad, los combates se convierten en partes tan dinámicas del juego como cualquier otra parte. No ocurre como en algunos RPGs que da absoluta pereza ponerse a luchar. Otra de las grandes mejoras, en gran parte debido a la superioridad de la máquina para la que se está programando el juego, es la inteligencia artificial que permite que los personajes no jugables interactúen con nosotros en función de nuestras características y también que puedan tomar decisiones más lógicas en función del escenario, las circunstancias y demás. Gran parte de la inteligencia artificial no está programada con lo que serán todos los elementos que ocurran en torno a ellos los que les hagan actuar o hablar de una u otra forma. Las horas de juego todavía no están contabilizadas, pero en vista de las proporciones del mapa, los personajes, y las opciones, es probable que superen varias centenares de horas para conseguir explorar todo, conocer a todo el mundo, conseguir finalizar todas las misiones.

Otros juegos de 2KGames (Take 2): Snow, Prey, NBA 2K6, NHL 2K6,...











SUMARIO ANÁLISIS

A lo tonto y a lo bobo nos hemos encontrado con una buena lista de juegos para este verano que no van a dejar que nos aburramos ni un poquito. En primer lugar ha llegado Grand Theft Auto: San Andreas... y ya era hora. Sabemos del juego por lo que nos han contado la gente que lo jugó en PS2, pero nos tememos que seremos nosotros quienes les digan cómo se deben hacer las cosas porque la versión de Xbox le da mil patadas a la de PS2 en casi todos y cada uno de los apartados. Otro juego que nos va a quitar muchas horas de siesta es Conker: Live & Uncut, una revisión muy cuidada de la versión de N64 y que ofrece un humor adulto unido a una acción sin fisuras y en el que tendremos que estar muy atentos a su modo de juego online porque es un auténtico vicio.
Del resto podemos decir que hay juegos buenos y juegos peores, pero que ninguno llega a decepcionar. Desde un Batman Begins que es el mejor juego de Batman que se ha hecho últimamente, a un Medal of Honor que sin aprovechar la potencia de nuestra consola nos hace meternos una vez más de lleno en la acción de bélica más caliente. Las horas de tedio que quedan por delante a lo largo de todo este verano nos darán la razón o nos la quitarán si dedicamos suficiente tiempo a jugar... si queréis que recomendemos una compra: GTA San Andreas... son muchas horas las que te ofrecerá... eso sí, tendrás que ser muy adulto. Je.

GRAND THEFT AUTO SAN ANDREAS

Ya está aquí el que está considerado por muchos, como el videojuego de la historia. Llega a Xbox la última obra de arte de Rockstar







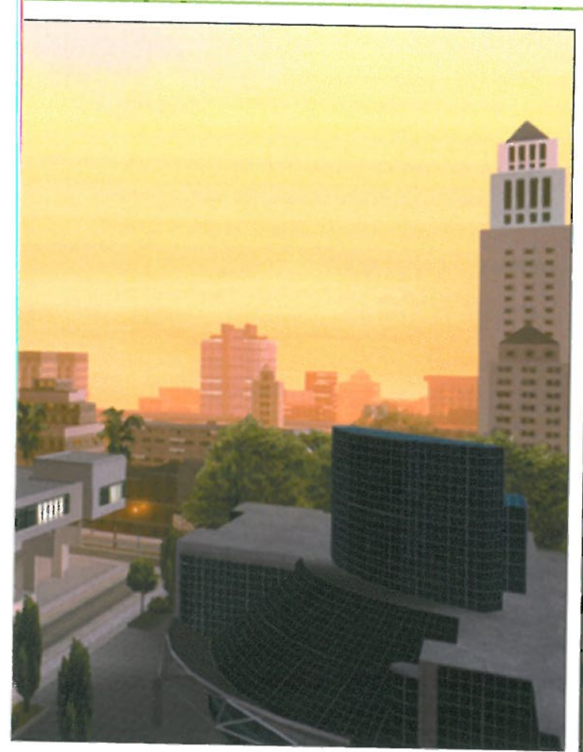
Por Jetulio

Tal vez el mejor juego de acción creado hasta ahora llega a nuestras Xbox. Es el momento de disfrutar con tu lado más malo.

Con motivo del lanzamiento de las versiones para Xbox y PC de Grand Theft Auto San Andreas, los chicos de Take 2 España nos citaron en un céntrico hotel madrileño para que disfrutásemos de una demostración. Allí, en una bonita y acondicionada sala repleta de bollos, cafés y zumos, turismo ocasión de jugar, a la vez, con las versiones de PS2, Xbox y PC. El objeto de este experimento era, lógicamente, que comparásemos la calidad de las tres versiones, y sin trampa n cartón, ya que la demostración estaba organizada por los propios responsables de los tres productos. Como podéis imaginar la comparación ofrecía un salto de calidad gráfica brutal entre las versiones de Xbox y PS2, y otro pequeño salto a la depurada versión para los compatibles. Y es que, en el caso de este juego, no estamos hablando de una conversión desde la versión para la consola de Sony, que salió al mercado hace ya unos meses. GTA: San Andreas comenzó a programarse para PC y, sólo cuando Sony firmó un acuerdo de exclusividad temporal con Rockstar, éstos comenzaron a quitar elementos, texturas, sombras, brillos, detalles, etc. hasta hacer que aquel maravilloso juego pudiera correr en una PS2. Por eso ahora sólo han tenido que recuperar el trabajo original para sacar al mercado estas versiones. Por fin está a la venta la versión para Xbox de la última entrega de GTA (en nuestro país, GTA San Andreas para PS2 ha vendido ya 500.000 copias), una saga que fue un éxito desde sus inicios en 2D y que desde hace unos años ha dado algunos de los mejores juegos de la historia y ha creado un género propio.

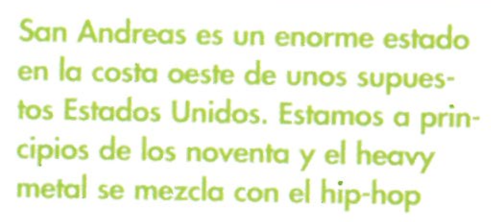
Nos vamos a San Andreas

Si antes tuvimos ocasión de vivir al borde la ley (o completamente al margen de ella) en las ciudades de Liberty City y Vice City, una prueba de que esta nueva entrega es mucho más potente que las anteriores nos lo indica el hecho de que ahora lo que tenemos a nuestra disposición es un estado entero, el estado de San Andreas. Y en este gigantesco estado virtual, tenemos la opción de visitar tres enormes ciudades (Los Santos, que es una recreación de Los Ángeles; Las Venturas, que viene a ser Las Vegas; y San Fierro, una copia casi exacta de San Francisco), además de infinidad de pequeños pueblos repartidos por todo el territorio del estado. Y,







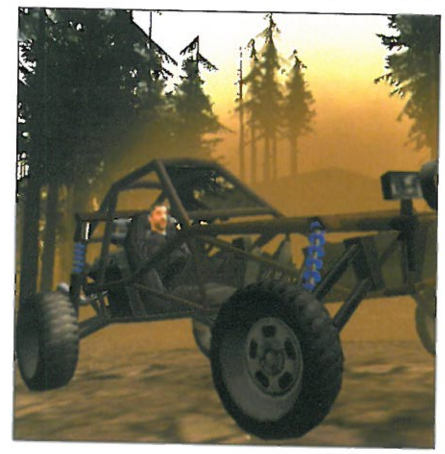


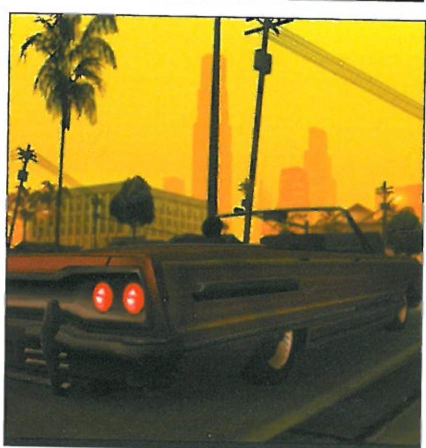
San Andreas es un enorme estado en la costa oeste de unos supuestos Estados Unidos. Estamos a principios de los noventa y el heavy metal se mezcla con el hip-hop



como siempre, la libertad absoluta de acción es el principal atractivo de este juego. Con nuestro personaje podemos coger prestado un coche (o una moto, un camión, un autobús, una bici o cualquier cosa con ruedas) y recorrer el estado de punta a punta por su extensa red de autopistas o carreteras (esto nos llevará muchas horas de juego). Pero hay formas más rápidas de viajar en San Andreas, como utilizando el transporte público (los aeropuertos o el ferrocarril), aprendiendo a pilotar pequeñas avionetas o sustrayendo algún barco, yate o pequeña embarcación y viajar por la costa. Todo es posible en un estado que está completamente vivo y en el que pasan muchas cosas alrededor de nuestro personaje.

Y hablando de nuestro personaje, Carl Johnson, conocido como 'CJ', es un joven que creció en uno de los peores barrios de Los Santos y cuya vida en las calles ha llenado una extensa











hoja de antecedentes policiales. Hace cinco años se largó de la ciudad para huir de una vida llena de peleas entre bandas, contrabando de droga y corrupción, voló a la costa este y ha vivido en Liberty City. Pero ahora su madre ha sido asesinada y CJ vuelve a Los Santos para encontrarse a su antigua banda de colegas completamente destartalada. Nada más llegar, unos policías le reciben utilizándole de cabeza de turco para cargarle el reciente asesinato de un policía. Sin muchas opciones de llevar una vida legal en Los Santos, CJ decide quedarse, unirse a su antigua banda e intentar arreglar las cosas por su antiguo barrio. Estamos a principios de los noventa, en la costa oeste, en la radio suenan Guns'n Roses y decenas de nuevos grupos de hip-hop.

¡CJ está vivo!

A la completa libertad de acción durante el juego y las impagables persecuciones a bordo de cualquier vehículo (marcas de la casa), se le han añadido en este juego decenas de nuevas posibilidades. Una de las más atractivas es el hecho de que CJ sea un tipo de carne y hueso, que necesita comer, descansar, hacer ejercicio, vestirse o cuidar su aseo personal. Así, dependiendo de nuestra decisión, podremos hacer que CJ sea un tipo deportista, musculazo, bien vestido y con una buena presencia o un tipo muy gordo, vestido con cualquier trapo, y con unas melenas y barba poco presentables.

En la pantalla de juego aparece ahora una barra de energía que se va perdiendo poco a poco, sobre todo si hacemos un gran esfuerzo físico. Para recuperarla tendremos que comer en cualquier restaurante de comida rápida o adquiriendo alimentos en alguna tienda. Lo que pasa es que, si nos pasamos comiendo y no hacemos muchos esfuerzos, CJ engordará irremediablemente.

Y en cuanto a nuestra apariencia, las ciudades están llenas de tiendas de ropa, complementos y barberías para arreglar nuestro pelo.

Otro de los elementos mejorados en esta entrega es el medio acuático. Si en los juegos anteriores era caer al agua y terminar el juego de forma instantánea, ahora el mar, los ríos o lagos son un lugar donde CJ puede desenvolverse, ya que puede nadar y bucear. De hehco, podemos nadar por toda la costa del estado, con mucha paciencia, para llegar de una ciudad a otra y ganar algún récord de resistencia.

Pero, por supuesto, además de la más absoluta libertad de movimientos, el juego nos da la opción de realizar infinidad de misiones (casi ninguna de ellas legal) con lo que iremos avanzando a través de un argumento cinematográfico excepcional. Luchas entre bandas, problemas personales y el control de la delincuencia en el estado son los ejes fundamentales de esta historia que nosotros protagonizamos a nuestro ritmo y a nuestro gusto. GTA San Andreas ofrece



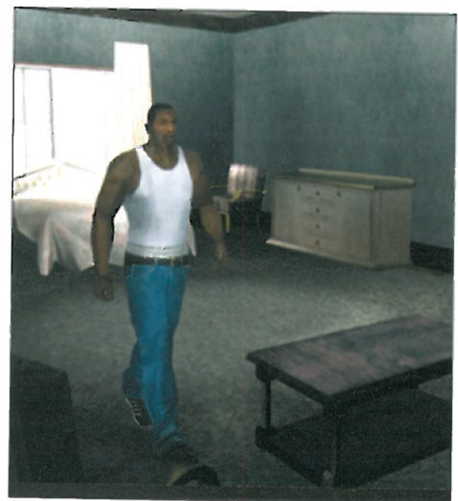


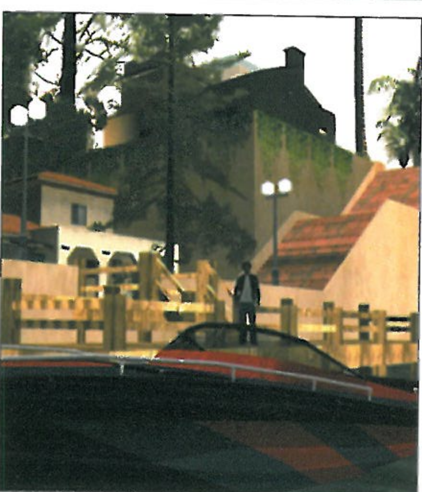
muchísimas horas de diversión y su extraordinaria ambientación engancha desde el minuto uno.

La banda sonora de tu vida

Y lo mejor de este juego, que es un película interactiva que nosotros protagonizamos a nuestro gusto, es que incluye todos los complementos posibles. Y uno de ellos, sumamente cuidado, es el de su banda sonora. Otra vez el equipo de GTA ha creado un puñado de emisoras de radio con diferentes géneros musicales que están llenas de temas de principios de los noventa. Cada vez que tomemos prestado un coche, escucharemos la emisora de radio que el pobre tipo en cuestión escuchaba, y lo mejor de todo es que si hemos robado una pick-up destartalada y su conductor era un tipo con sombrero tejano, lo más probable es que escuchemos las mejores baladas clásicas del country. Afortunadamente, podemos cambiar las emisoras a nuestro gusto y, si queremos, hacer que suenen nuestras pistas de MP3 del disco duro de la Xbox. Y cada emisora tiene sus presentadores estrella y un montón de colaboradores de lujo que irán apareciendo en las diferentes emisiones (en la cadena más dura podremos escuchar a Axl Rose en muchas ocasiones recomendando discos).Y a esta banda sonora bestial (acompañada por las voces en inglés del juego, subtituladas en castellano) se le une la posibilidad de utilizar una cámara cinematográfica en los momentos más álgidos de nuestras persecuciones, una cámara que escoge unas tomas impresionantes desde el aire y el exterior de los vehículos. Además, también se nos mostrarán las repeticiones de nuestros mejores saltos al volante. Desde luego, toda una película de acción. Y por supuesto, esta película de acción tiene muchas armas, muchas, a nuestra disposición. Así que: a ser le malo de la peli. Aunque, si eres un tipo muy bueno, puedes ganar dinero de forma legal, consiguiendo trabajo como taxista, bombero, etc. Aunque el verdadero dinero rápido se gana en las apuestas de los casinos de Las Venturas. Y con mucho dinero, serás el rey de San Andreas, pues aquí todo se compra con dinero. Incluso a la poli.







NOTA FINAL: 9,8

Precio: 59,95
Jugadores: 1
System link: Sí
Xbox live: No
Banda sonora propia: No
Desarrolladores: Rockstar North
Distribuidores: Take 2



JUGABILIDAD:
La libertad de acción ya da muchos puntos a este apartado y, después, la facilidad de conducción de cualquier vehículo, los movimientos del personaje y los cientos de posibilidades de interacción con la ciudad. Jugable, al máximo.

Nota numérica: 9,8



GRÁFICOS:
Aunque hemos visto mejores gráficos en nuestro máquina, el especial toque de diseño y ambientación de GTA alucina y las mejoras de detalles desde la conocida versión PS2 no defrauda, desde luego.

Nota numérica: 9,7



SONIDO:
El audio es de lo mejor y tendía un pleno si se hubieran molestado en doblarlo (es increíble que le juego más vendido en nuestro país no se doble al castellano). La música, los efectos y voces están extremadamente cuidados.

Nota: 9,8



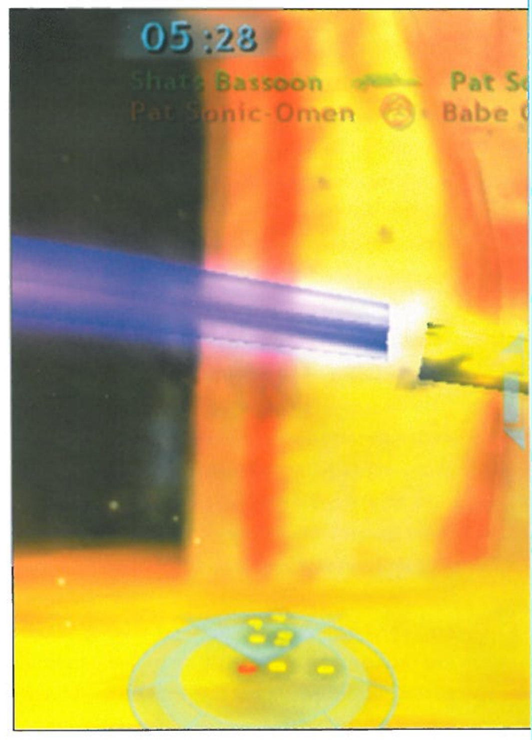
ADICCIÓN:
GTA es un género es sí mismo (aunque otros títulos hayan intentado copiarlo) y por eso, si te gusta, será tu juego preferido. San Andreas es una fantástica película que atrae desde el principio y te mantiene viviéndola hasta que consigas exprimirlo al máximo, si es que puedes.

Nota numérica: 10

CONKER: LIVE & RELOADED

Muchos lo esperábamos, otros tantos no conocían su existencia, pero Conker ha llegado a Xbox y a nadie va a dejar indiferente, ha renacido una gran estrella y esta vez viene para quedarse





Por Xcast

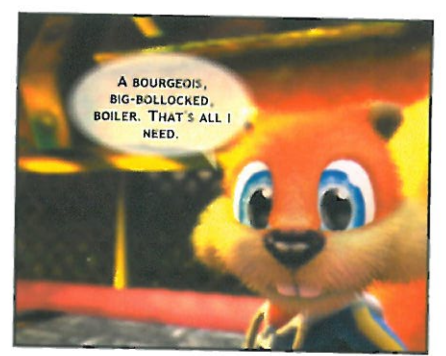
La ardilla borracha y malhablada de Rare vuelve para dar guerra en nuestras Xbox y, con el esperado éxito que asegura, seguro que la volvemos a ver en 360.

Hemos hablado múltiples veces en estas páginas del antihéroe de Rare, de cierta ardilla fiestera y pervertida que amenazaba con conquistar a los usuarios de Xbox por todo el mundo. El momento de la invasión ha llegado y el resultado es tan bueno como se podía esperar o incluso mejor. Pero este no es el primer intento de Conker por asaltar las salas de estar de medio mundo, ya en el año 2001 hubo un intento fallido en Nintendo 64. Sin embargo los chicos de Rare, convencidos de que lo habían hecho bien en aquella ocasión y auspiciados por la compra de su compañía por parte de Microsoft, decidieron rehacer su juego para una nueva generación de consolas y jugadores. Pero no contentos con hacer una puesta al día del extraordinario Conker's Bad Fur Day, se ha incluido un modo multijugador que bien vale la compra por separado del producto.

Pero vayamos por partes, en la parte "reloaded" nos encontraremos con una aventura de plataformas y acción en la que nuestro objetivo final es devolver sano y salvo a casa a nuestra ardilla preferida (olvidemos a Chip y Chop de una vez). Su devenir lo llevará a conocer una panda de personajes de lo más variopinto en los que lo único fijo es lo inesperado... Flores "cachondas", la muerte estilo súper deformed, pelusas-robot...La galería de secundarios es impagable, así como el repertorio de burlas y chistes que esgrimen, que consiguen hacer de este remake una experiencia realmente divertida. Si además le añadimos una colección de escenarios increíblemente detallados que parodian películas reales y lo variado de su jugabilidad, que tan pronto nos hace acabar con una horda de osos armados como nadar por un lago infestado de pirañas, tenemos como resultado una de las experiencias mas gratificantes que han pasado y pasarán por los circuitos de Xbox.

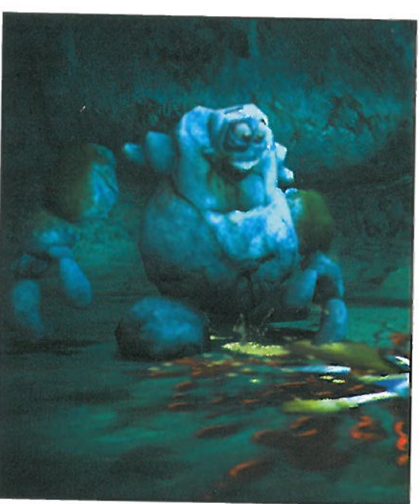
Porque ni siquiera el apartado técnico flojea lo más mínimo, presentándonos una cámara en tercera persona tan manejable como en el mejor de los plataformas que nos permite observar con todo detalle el fantástico trabajo gráfico realizado. Empezando por el pelaje del propio Conker, completamente increíble, y llegando al trabajo de iluminación y texturado, a la altura de unos pocos elegidos (y con mucho menos bombo) y sin olvidar el extremo detalle de todos y cada uno de los entornos o la animación de cada uno de los personajes, único. Para el final hemos dejado la gran novedad de este trabajo de Rare, la parte "live" donde se ha intentado exprimir todo el potencial jugable del

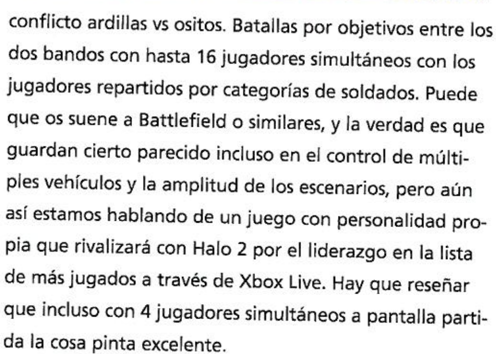












conflicto ardillas vs ositos. Batallas por objetivos entre los dos bandos con hasta 16 jugadores simultáneos con los jugadores repartidos por categorías de soldados. Puede que os suene a Battlefield o similares, y la verdad es que guardan cierto parecido incluso en el control de múltiples vehículos y la amplitud de los escenarios, pero aún así estamos hablando de un juego con personalidad propia que rivalizará con Halo 2 por el liderazgo en la lista de más jugados a través de Xbox Live. Hay que reseñar que incluso con 4 jugadores simultáneos a pantalla partida la cosa pinta excelente.



NOTA FINAL: 9,2

Precio: 59,95
Jugadores: 1-16
System link: No
Xbox live: Sí
Banda sonora propia: No
Desarrolladores: Rare
Distribuidores: Microsoft



JUGABILIDAD:
El sistema de control contextual funciona a las mil maravillas y nuestro personaje responde de manera rápida y fiable en cualquier momento tanto en la modalidad para un jugador como a través de Xbox Live. El trabajo con las cámaras ha mejorado mucho la experiencia de juego del original de Nintendo 64. **Nota numérica:** *9,5*



GRÁFICOS:
Se pueden decir muchas cosas sobre el apartado gráfico, pero ninguna mala. Impresionante de principio a fin, destacando sobre todo lo demás el trabajo realizado con los personajes. No se trata de una simple conversión y como tal aprovecha casi la totalidad de potencia disponible en Xbox.
Nota numérica: *9,4*



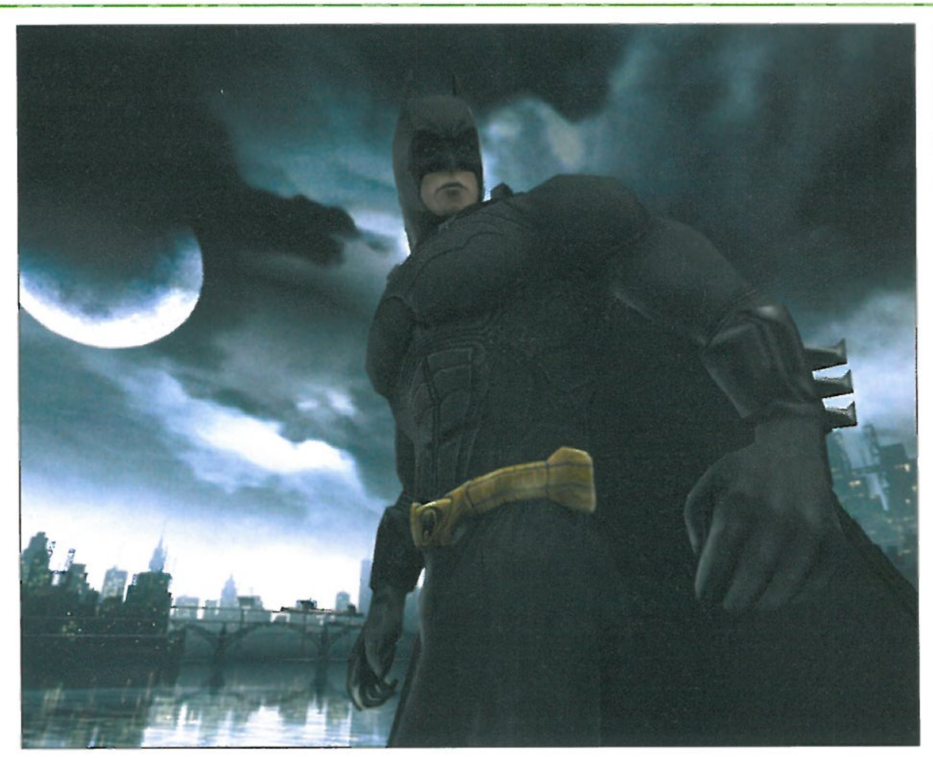
SONIDO:
Los diálogos se han mantenido en inglés, pero están tan rematadamente bien realizados que agradecemos que se haya mantenido en versión original. El resto de efectos y melodías se mantienen a un nivel extraordinario que además aprovecha las posibilidades Dolby 5.1 de nuestra consola.
Nota: *9,1*

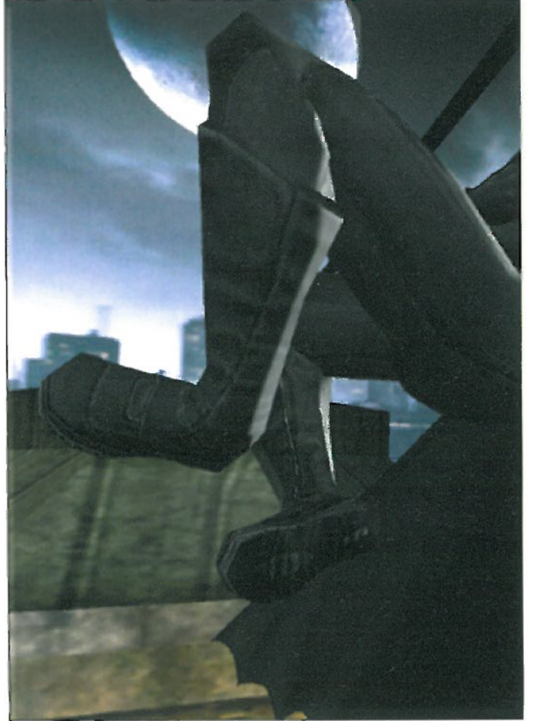


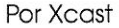
ADICCIÓN:
La aventura engancha como pocas y aunque su dificultad ha sido reducida y su duración es algo ajustada (unas 12 horas de juego) merece la pena rejugarlo por el simple hecho de que es condenadamente divertido. Además tenemos el juego multijugador, tanto de manera local como Xbox Live para entretenernos, como mínimo, hasta la salida de Xbox. **Nota:** *9,4*

BATMAN BEGINS

Ha vuelto el Señor de la Noche a las pantallas de cine medio mundo, y con la 'Batman-manía' llega su videojuego oficial con un buen aspecto







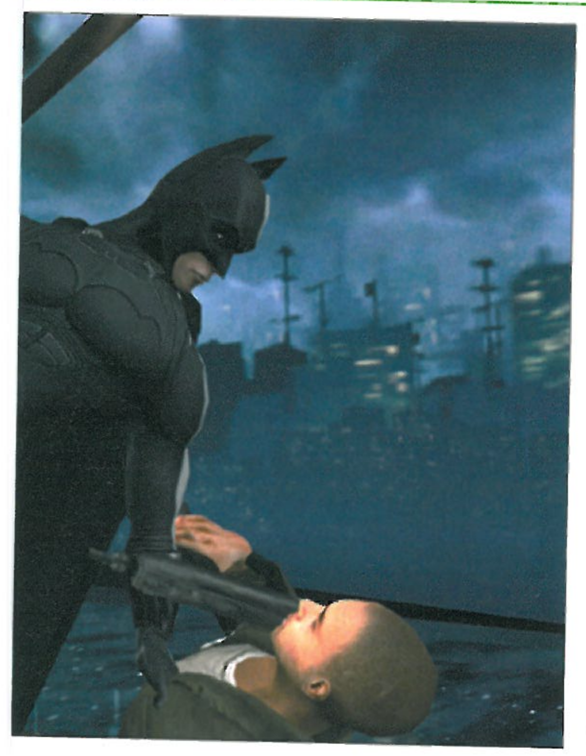
Por Xcast

Después de una leyenda forjada tras años y años de impagables comics, una aparición estelar en el celuloide de la mano de Tim Burton (con dos entregas geniales) y la caída a los infiernos tras otras dos horribles secuelas que nunca debieron rodarse, Batman vuelve a estar de moda. Y es que llega una nueva entrega cinematográfica que recoge la tradición oscura y gótica de Burton para contarnos el inicio del mito: Batman Begins. Una nueva película de acción basada en el inmortal Señor de la Noche que llega junto a su videojuego oficial. El título de Electronic Arts es un juego de acción en el cual se nos permitirá asumir el papel de Bruce Wayne y su alter ego, Batman, para poner un poco de orden en las oscuras calles de Gotham City, utilizando los numerosos gadgets típicos de este héroe (Batarang, Cables ópticos y ganzuas...) y su fuerza y agilidad contra las interminables bandas de malhechores. El juego nos enfrentará a super villanos clásicos del universo de Batman, como Scarecrow, Ra's Al Ghul y Carmine Falcone. Todo con un toque de novela negra de mafiosos y policías corruptos, muy al estilo de los cómics clásicos de Batman. No en vano, el guión del juego es obra de JT Petty, el aclamado escritor de Tom Clancy's Splinter Cell, basado en todo momento en la película de Christopher Nolan.

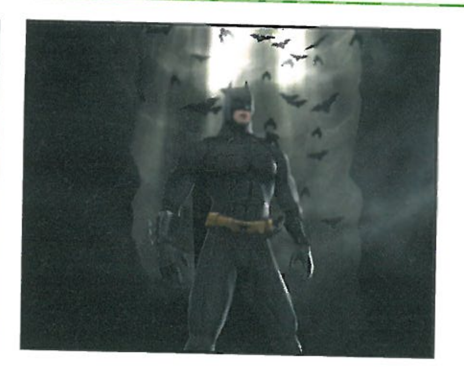
El título de acción de Electronic Arts nos mete en la piel del más oscuro de los Batman cinematográficos y nos ofrece la posibilidad de vivir todas sus habilidades. El Señor de la Noche da mucho miedo y ese serña uno de nuestros mejores armas.

Uno de los puntos fuertes del juego será el protagonismo del entorno, que representa de forma genial todos los entresijos de Gotham City, desde la Batcueva a los bajos fondos, pasando por los siniestros pasillos del Arkham Asylum. Además, este entorno puede jugar en nuestro favor, ya que se puede interactuar con él y utilizarlo para realizar mejores ataques (escalando edificios, sobrevolando azoteas, provocando explosiones o utilizando a los internos del asilo de Arkham contra los enemigos). Además, un arma realmente útil en nuestro

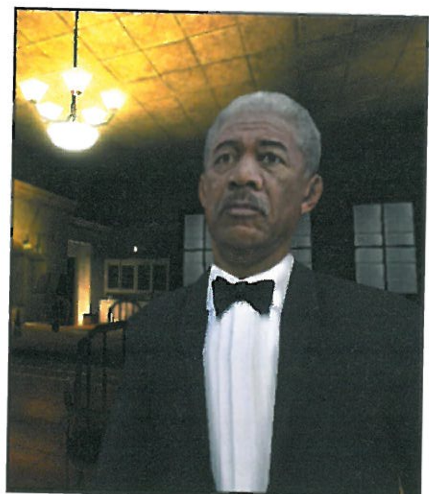
Vuelve el mejor Batman al cine y llega con su videojuego oficial debajo del brazo. Si eres fan del hombre murciélago, tienes que jugarlo.





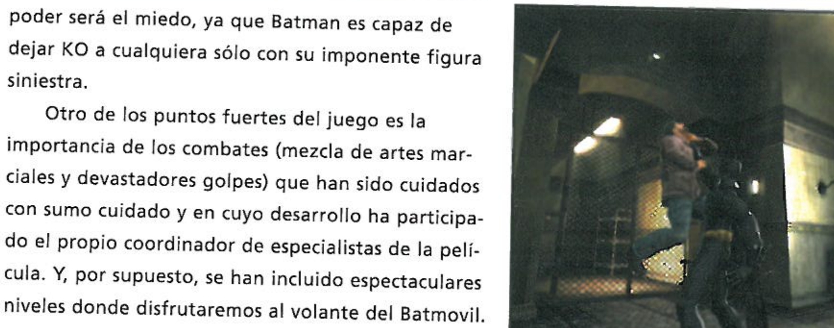






poder será el miedo, ya que Batman es capaz de dejar KO a cualquiera sólo con su imponente figura siniestra.

Otro de los puntos fuertes del juego es la importancia de los combates (mezcla de artes marciales y devastadores golpes) que han sido cuidados con sumo cuidado y en cuyo desarrollo ha participado el propio coordinador de especialistas de la película. Y, por supuesto, se han incluido espectaculares niveles donde disfrutaremos al volante del Batmovil.



NOTA FINAL: 7,2

Precio: 60,95
Jugadores: 1
System link: No
Xbox live: Sí
Banda sonora propia: No
Desarrolladores: Eurocom
Distribuidores: Electronic Arts



JUGABILIDAD:
Los movimientos de nuestro héroe son fáciles y útiles y los combos y el protagonismo del combate nos convencen. Las fases de conducción y de 'trepamuros' también son asequibles y adictivas.

Nota numérica: *7,3*



GRÁFICOS:
El aspecto gráfico de los protagonistas del film está muy conseguido, así como los ambientes de Gotham City y demás elementos del juego.

Nota numérica: *7,8*



SONIDO:
La banda sonora del juego es la misma que la del film, por lo que ésta está realmente cuidada. El juego llega con las voces del reparto original: Christian Bale, Michael Caine, Liam Neeson, Katie Holmes o Morgan Freeman, y subtítulos.

Nota:*7,0*



ADICCIÓN:
Si eres un enamorado del hombre murciélago, este es el mejor juego basado en Batman que haya aparecido en nuestra consola. Aunque se vuelve un poco repetitivo, enganchan los gadgets y los combos en los combates.

Nota: *7,0*

MEDAL OF HONOR EUROPEAN ASSAULT

Electronic Arts nos devuelve a las trincheras de la segunda guerra mundial, desde un nuevo punto de vista, pero con el objetivo de siempre, derrotar a la maquinaria bélica alemana en su conquista de Europa





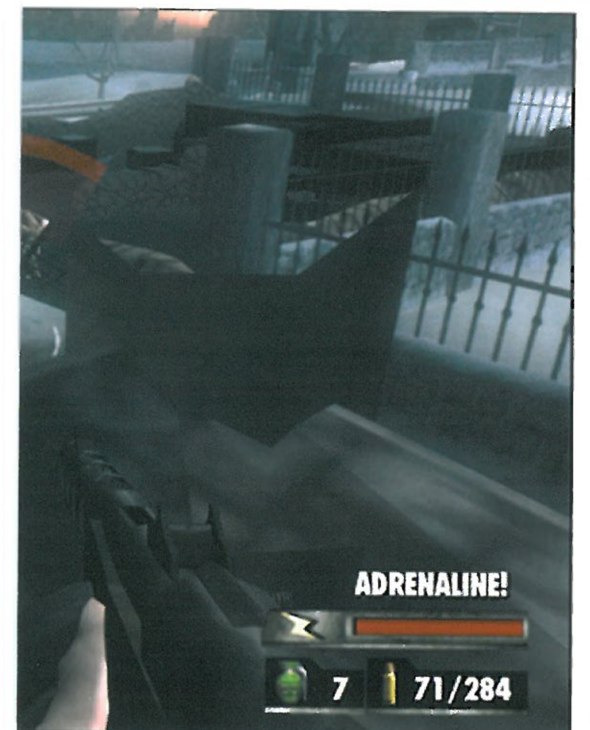
Por Xcast

La saga Medal Of Honor tuvo el privilegio de descubrir a los ojos del gran público un nuevo campo de batalla para las aventuras en perspectiva subjetiva, la segunda guerra mundial. Al calor del éxito de esa creación de EA Los Angeles se han creado un gran número de juegos más o menos acertados aprovechando la temática. Fruto de esta sobreexplotación del género la propia saga que lo creó comenzó a "oler" a viejo, con lo que para resucitar el género los chicos encargados de este European Assault han tenido que ponerse las pilas. En primer lugar variando el tempo de la acción, cambiando el feeling arcade de los anteriores MOH por un avance más pausado y estratégico donde ir a lo loco hará que nuestro soldado acabe criando malvas. Mucha culpa de esto la tiene la excelente I.A. de los enemigos (no así de nuestros compañeros). Además se ha añadido un componente estratégico extra, con la inclusión de un comando de tres soldados a nuestras órdenes en la mayoría de las misiones que se nos planteen. También el control se ha refinado hasta cierto punto, premiando la precisión y la planificación de nuestras acciones. Ahora habrá que hacer uso intensivo de la cobertura del escenario, planificar minuciosamente cada paso y atender al mapa y al radar. Además por si esto no fuera ya de por sí suficiente novedad, nos encontramos con una inesperada libertad en el avance por las misiones, donde se nos impondrán unos objetivos obligatorios y otros optativos que surgen al explorar el mapa o con el avance en la misión y que deberemos solventar para revelar todo lo que esconde este MOH European Assault, y para los momentos más duros un "tiempo bala" que nos hace invulnerables durante un corto espacio de tiempo.

Pero estas mejoras son, al fin y al cabo, lo que piden los usuarios de la última hornada de títulos bélicos, con lo que el factor sorpresa se disipa y donde las señas de identidad de la saga prevalecen para levantar la producción: La unión de varios momentos casi geniales, una ambientación por encima de la media, una producción sonora excepcional (aunque en inglés) y ese aire de realismo que nadie sabe bien de donde sale tan característico de Medal Of Honor.

Pero no todo es redondo en este nuevo título. En primer lugar el apartado gráfico simplemente mantiene el tipo, con algunos momentos buenos y otros muchos en los que será mejor mirar para otro lado. En segundo lugar el control no es todo lo perfecto que debería y puede resultar lioso, sobre todo

Medal of Honor es, tal vez, la saga bélica de más exito del mundo del videojuego y, esta entrega, intenta reaccionar tras la aparición de muy fura competencia.











en las primeras partidas, y el componente estratégico algo más pronunciado. Además están los detalles del idioma, con voces en el idioma de Shakespeare y textos en español, y la falta de cualquier tipo de modo online, no así de multijugador para hasta cuatro jugadores a pantalla partida. No está mal, pero ¿no había firmado Electronic Arts con Microsoft para compatibilizar sus juegos con Xbox Live?



NOTA FINAL: 8,2

Precio: 59,95
Jugadores: 1-4
System link: No
Xbox live: Sí
Banda sonora propia: No
Desarrolladores: EA Los Angeles
Distribuidores: Electronic









JUGABILIDAD:
Un nuevo enfoque más tranquilo y pausado que se plasma sobre la configuración del pad y la toma de contacto, algo más dura de lo habitual. En ocasiones desearemos que las opciones estratégicas fueran más profundas o un sistema de guardado más acertado, pero tal y como está no decepcionará.

Nota numérica: *8,3*

GRÁFICOS:
Quizás el punto más flojo del juego, con detalles horrendos, como en explosiones y efectos lumínicos. Se mantiene el tipo en cuanto a modelados y lo salva de la quema el diseño de escenarios, que aunque poco interactivos cumplen su función a las mil maravillas.

Nota numérica: *7,3*

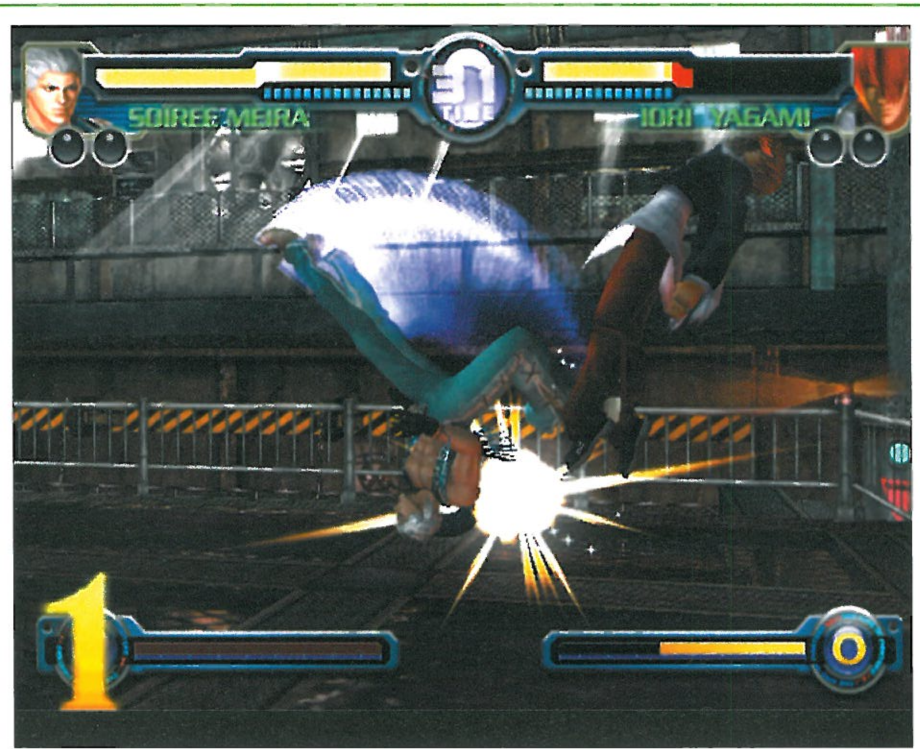
SONIDO:
El inglés hace que el juego se quede un poco lejos de lo que todos deseamos, sin embargo la interpretación de los actores es destacable, así como la excelente música y la selección de efectos sonoros para cada una de las acciones y armas que encontremos a los largo de Medal Of Honor: European Assault.

Nota: *8,7*

ADICCIÓN:
El primer contacto es duro, por lo tranquilo de la jugabilidad y lo justo que va de gráficos, pero conforme nos adaptamos a su peculiar estilo y nos familiarizamos con su propuesta quedamos irremisiblemente enganchados durante las aproximadamente doce horas que dura la aventura. Podría haberlo clavado con juego en Xbox Live pero no ha podido ser. **Nota:** *8,0*

KING OF FIGHTERS: MAXIMUM IMPACT

El esperado salto de la saga King of Fighters a las tres dimensiones llega por fin a nuestro país, para bien de todos los adictos a la lucha.



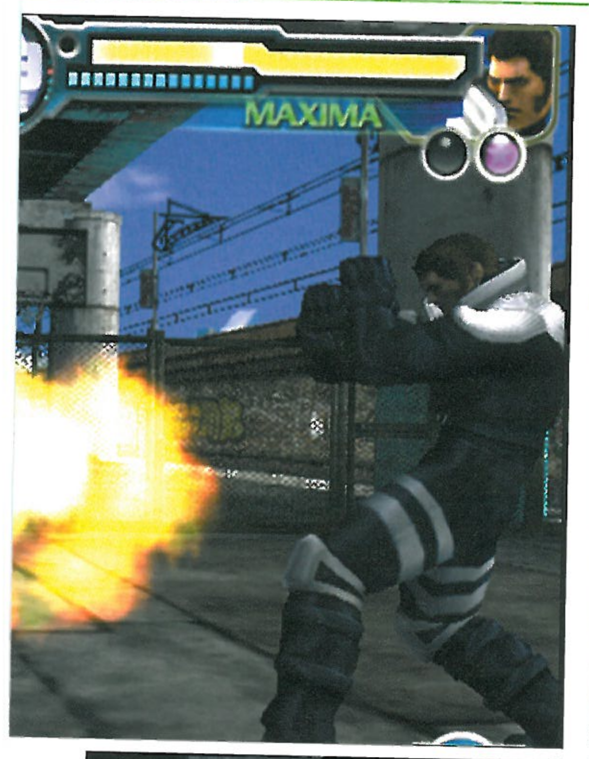



Por Jetulio

La mítica saga de lucha King of Fighters se pasa al mundo de las 3D, para bien de todos los amantes de este clásico.

En 1994 SNK decidió crear un gran campeonato con todas sus franquicias más conocidas. Así, uniendo a personajes de Fatal Fury, Art Of Fighting e incluso Ikari Warriors, creó lo que sería el primer mix de juegos de lucha: King of Fighters, una especie de prueba máxima donde probar cuál de sus héroes era el más fuerte. Esta fórmula después fue copiada por Capcom con su "Versus", pero KoF siempre ha sido la saga mítica de lucha. Una saga mítica que se ha mantenido fiel a su estilo y a su aspecto bidimensional desde entonces, convirtiéndose en sinónimo de lucha de calidad y 'sólo para hardcore gamers'. Pero todo llega, incluso para las sagas más clásicas. A pesar del éxito continuado de sus entregas, insistiendo en el encanto clásico de las dos dimensiones, la saga de lucha King of Fighters ha decidido evolucionar de forma lógica y hacer que sus personajes luzcan en 3D. Los personajes conocidos de siempre, los modos de lucha y, lo más importante, su jugabilidad frenética y de corte clásico que ha mantenido fiel a sus fans, vuelve ahora pero con un nivel gráfico de este siglo. King of Fighters Maximum Impact se lanzó en Japón hace unos meses y ha recibido una espectacular acogida por los fans de la saga. Y eso quiere decir que sus jugadores de siempre han aceptado bien el cambio. Además, parece que la dificultad ajustable y los modos de juego han hecho el título más asequible para todo tipo de jugadores, por lo que el éxito debería estar asegurado.

Ahora un apartado gráfico notable se une al estilo de lucha de siempre, por lo que una vez te colocas ante el juego te das cuenta de que esto se trata de King of Fighters. Además, tenemos a nuestra disposición 14 de los personajes más famosos de la saga, además de 6 completamente nuevos y 4 que permanecen ocultos y que habrá que desbloquear. Eso si, ahora todos están fantásticamente renderizados en 3D. El juego incluye cinco modos de juego diferente (incluyendo las batallas tres contra tres, uno especial de misiones y batallas contrarreloj) y, por supuesto, incluye un modo de juego multijugador compatible con Xbox Live. Y el modo de lucha y el control viene a ser el mismo al que siempre hemos estado acostumbrados, a excepción de los nuevos movimientos laterales facilitados por las 3D, nuevos combos específicos de cada luchador y cuatro saltos diferentes.

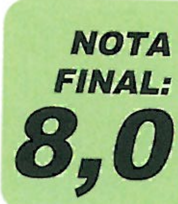












NOTA FINAL: 8,0

Precio: 59,95
Jugadores: 1-8
System link: No
Xbox live: Sí
Desarrolladores: SNK Playmore
Distribuidores: Virgin Play



JUGABILIDAD:
El título mantiene la jugabilidad de sus anteriores entregas, su sistema de lucha que tanto éxito ha cosechado, pero todo con un aspecto visual más acorde con los tiempos. Su control es realmente sencillo y el título es más asequible para cualquier jugador.

Nota numérica: 8,6



GRÁFICOS:
El apartado gráfico es uno de los nuevos puntos fuertes el juego y la verdad es que a todos los personajes les ha sentado muy bien la introducción de una nueva dimensión. Los efectos y escenarios también cuentan con un gran nivel.

Nota numérica: 8,2



SONIDO:
La música rock cañera típica de las entregas clásicas vuelve al juego y ayuda a crear esa atmósfera de muerte y destrucción. Un extra interesante es que podemos escuchar las voces originales en inglés. .

Nota: 8,0

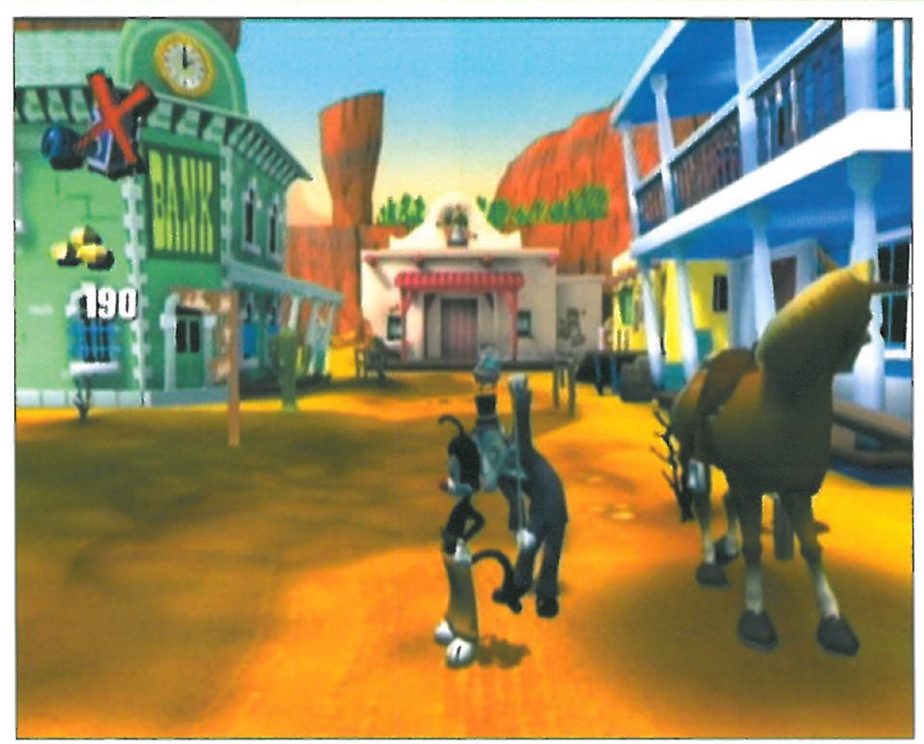


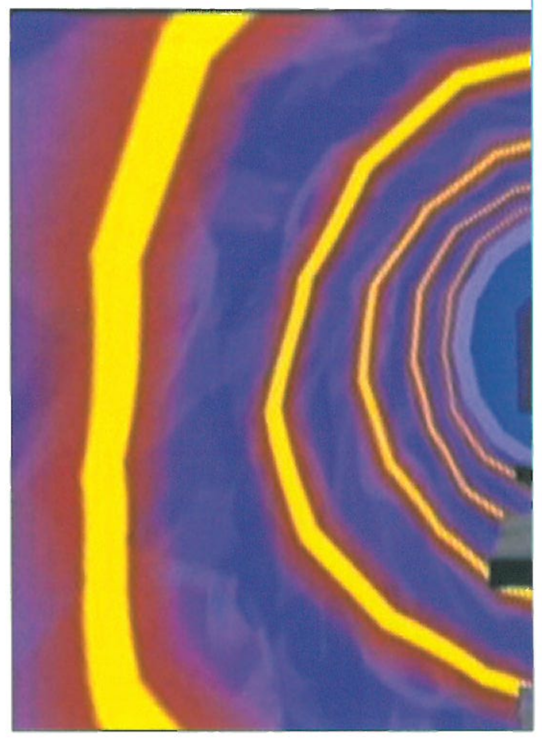
ADICCIÓN:
Los verdaderos amantes de la lucha no van a poder quitar las manos del mando de sus Xbox una vez que comiencen a jugar. Además, Xbox Live lo convierte en un juego prácticamente eterno.

Nota: 8,6

ANIMANIACS THE GREAT EDGAR HUNT

Yakko, Wakko y Dot han vuelto con una aventuras a la altura de sus protagonistas, la locura se apodera de Xbox en el plataformas más "crazy" del año





Por Xcast

Hace ya unos años que estos tres hermanos estuvieron en la cresta de la ola, concretamente durante finales de la década de los 90. Pero su espíritu perdura gracias a las reposiciones de su extraordinaria y caótica serie de animación y gracias a las continuas versiones en forma de videojuego que llegan con cierta periodicidad. Si no sabéis de quien hablamos, nos referimos a tres dibujos animados completamente locos que hicieron del humor absurdo su principal seña de identidad. Yakko, Wakko y Dot han logrado escapar del tanque de agua en el que los encerraron en los años 30 por "pesaos" y no se les ocurre otra cosa que salvar los muebles de la gran ceremonia de los Edgars recuperando las estatuillas robadas por dios sabe quien. De este modo tomaremos el control de cualquiera de los tres personajes, cada uno con habilidades distintas, en una aventura de plataformas al uso, de esas con cientos de saltos y miles de ítems a recoger en cada pequeño recoveco.

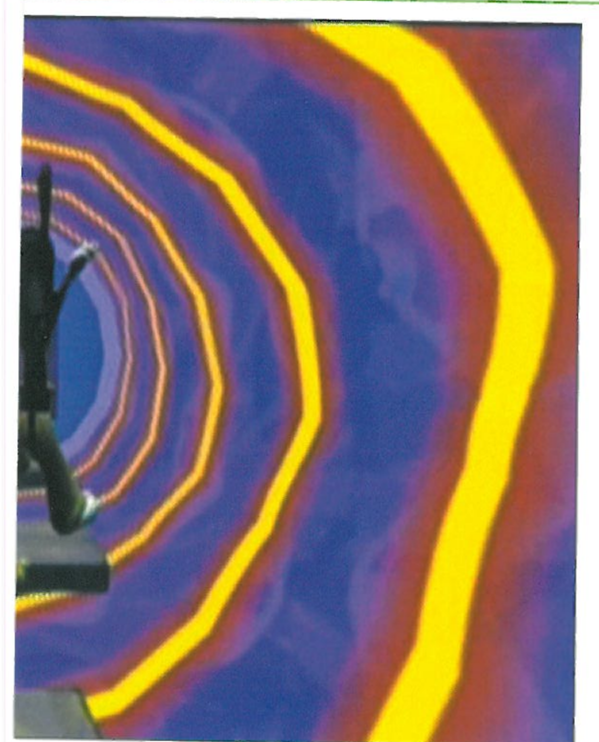
Como no podía ser de otro modo el look es cell shading, y consigue recoger la atmósfera de la serie de televisión prácticamente intacta. Se mantienen incluso las apariciones de extras de lujo, como son Pinky y Cerebro u otros muchos personajes que hicieron las delicias del público en la pequeña pantalla.

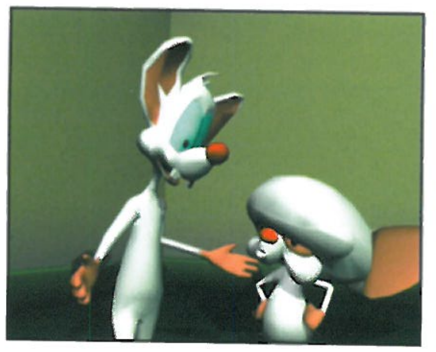
Con todos estos ingredientes y una pizca del humor que siempre ha caracterizado a estos hermanos podríamos afirmar que el trabajo estaba casi hecho. Solo faltaba poner algo de variedad en los retos, crear un mundo fiel y que no desentone con la estética y saber mantener un ritmo adecuado con el tipo de jugadores que se busca.

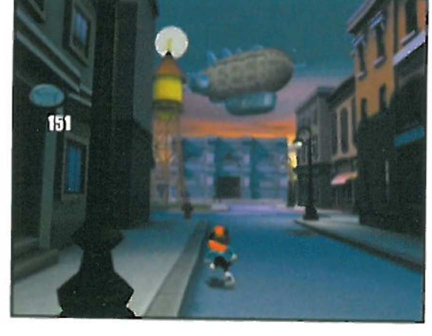
Y a decir verdad no se ha fallado en ninguno de estos aspectos. Si bien es cierto que cumple sin estridencias, con una estructura abierta en la que podemos y debemos ir entrando y saliendo en los seis mundos para recolectar la totalidad de las estatuillas y un ritmo de juego idóneo para un usuario joven, quizá demasiado, ya que la serie tuvo su momento culminante hace ya cierto tiempo y los que la recuerdan aún no tienen precisamente 10 años.

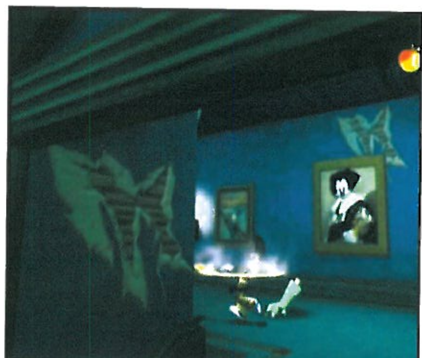
Ese es su principal error, ya que se trata de un juego que no sabe encontrar un público objetivo adecuado. Los personajes tienen ya sus años, pero la dificultad y el desarrollo de la aventura se encuentran a un nivel bajo, así

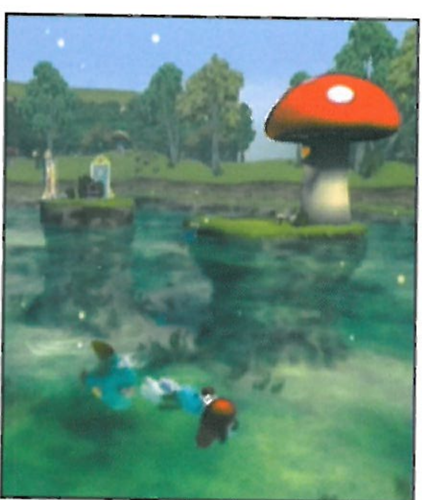
Los hermanos Warner son los más locos hermanos de las series de animación. Apúntate al juego de platafromas que te regalan.



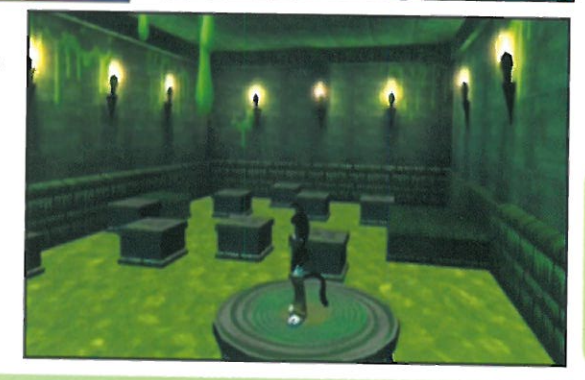








como su duración, algo escasa para los tiempos que corren. Con lo que se limita el público objetivo un poco más. El bajo precio al que será lanzado puede ayudar, pero esta falta de decisión por orientar el producto hacia un mercado junto con su escasa duración y la falta de cualquier tipo de modo multijugador acaban por arruinar un trabajo digno en casi todos los apartados.



NOTA FINAL: 7,4

Precio: 34,95
Jugadores: 1
System link: No
Xbox live: Sí
Banda sonora propia: No
Desarrolladores: Ignition
Distribuidores: Virgin Play



JUGABILIDAD:
Un control simple aunque algo limitado en su sistema de combate que se ve perjudicado por un sistema de cámaras algo lento. De todos modos responde con soltura en los momentos más críticos de plataformeo permitiéndonos avanzar con relativa facilidad, quizá demasiada en ocasiones.

Nota numérica: 7,0



GRÁFICOS:
Un look cercano a la serie de animación con unos niveles muy apropiados y un diseño de personajes y escenarios más que correcto. Los fallos vendrían por la falta de aprovechamiento del potencial de Xbox y por el, en ocasiones, deficiente sistema de cámaras.

Nota numérica: 7,5



SONIDO:
No se puede pedir mucho dado el material del que proviene. Las típicas melodías y sonidos de la factoría Warner que tantas veces hemos oído. La falta total de doblaje al español en un juego de esta características puede resultar frustrante y más aún viniendo de estos tres locos, aunque los textos sí estén en nuestro idioma.
Nota: 6,5



ADICCIÓN:
El primer contacto es duro, por lo tranquilo de la jugabilidad y lo justo que va de gráficos, pero conforme nos adaptamos a su peculiar estilo y nos familiarizamos con su propuesta quedamos irremisiblemente enganchados durante las aproximadamente doce horas que dura la aventura. Podría haberlo clavado con juego en Xbox Live pero no ha podido ser. **Nota:** 7,4

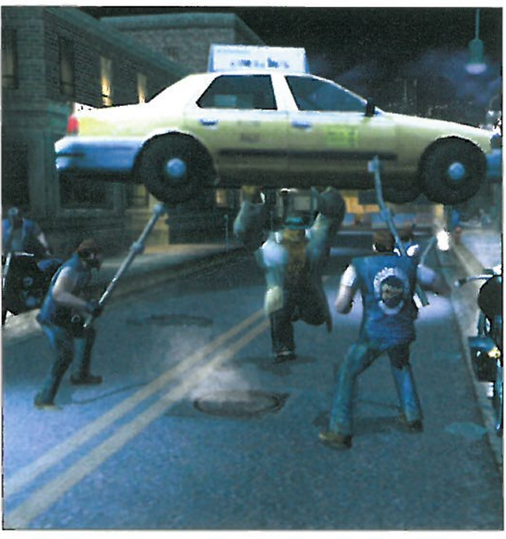
LOS 4 FANTÁSTICOS

La familia de superhéroes más famosa del mundo (más incluso que Los Increíbles) llega al cine y a tu Xbox: ¡Es la hora de las tortas!









Por Jetulio

La mina de oro cinematográfica proporcionada por los superhéroes clásicos del cómic no tiene fondo y otra muestra de ello es la nueva película que nos trae a la familia más clásica del género: Los 4 Fantásticos. Red Richard, Sue Storm, Ben Grimm y Johnny Storm (o lo que es lo mismo: Mr. Fantástico, la Mujer Invisible, La Cosa y la Antorcha Humana) han conseguido dar un salto bastante aceptable (tras varios intentos fallidos hace una década) al mundo del cine. Y por supuesto, los 4 Fantásticos llegan, a la vez, a nuestras videoconsolas y compatibles. Y lo mejor de todo es que la gente de Activision ha acertado con la elección del género para dar vida a las aventuras virtuales de esta familia de super-héroes: el beat'em up, muy al estilo de juegos recientes como X-Men Legends o la mítica serie Hunter: The Reconing.

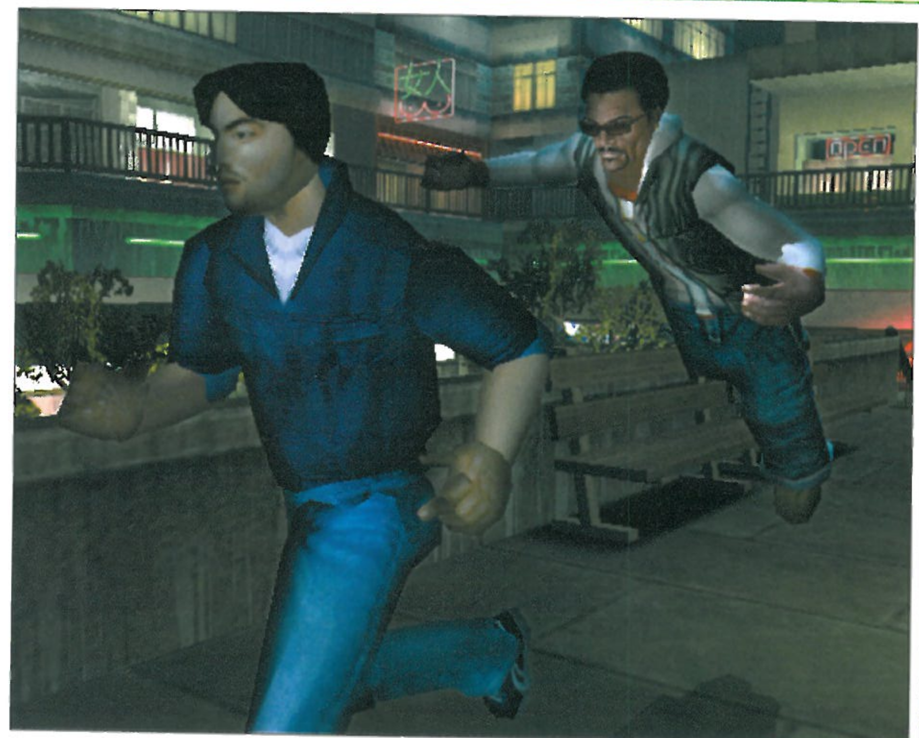
Así, en el modo para un sólo jugador tendremos la posibilidad de ir cambiando entre los cuatro personajes protagonistas según las necesidades de combate que se nos presenten en cada nivel. Pero lo mejor es el modo multijugador, que permitirá que jueguen cuatro jugadores a la vez, cada uno de ellos con uno de los 'fantásticos'. Esto permite protagonizar batallas épicas con los cuatro héroes en pantalla, que pueden unir sus fuerzas para dar un buen número de tortas a los enemigos. Por supuesto, el juego sigue el argumento de esta película, que cuenta (muy a su manera) el génesis de este super grupo neoyorquino de héroes, tal vez el más famoso 'no mutante' del universo Marvel. Los 4 Fantásticos es un juego arcade muy rápido y sencillo y cuenta con un apartado gráfico realmente sorprendente. Además de la aparición lógica del supervillano Doctor Muerte, los fans del comic disfrutaran con algunos cameos del universo Marvel, como la presencia de Nick Furia y sus S.H.I.E.L.D.

La gente de Activision ha acertado plenamente al elegir el género para crear un título basado en los 4 Fantásticos. Un beat'em up frenético y con los cuatro héroes en pantalla lanzando golpes es el paraíso soñado por los fans de los más clásicos super-hombres de Marvel.

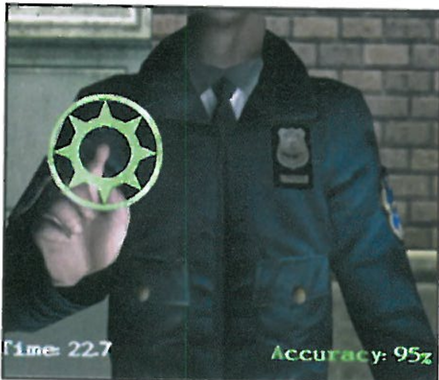
≠NARC

La droga y la desesperación se están haciendo con las calles, solo unos valerosos policías antidroga podrán salvaguardar la moral profana

Por Xcast







Narc retoma el argumento de un arcade de Midway lanzado allá por el año 1998 en el que nuestra misión principal era acabar con todo tipo de camellos, narcotraficantes y drogadictos para preservar la paz en las calles de la ciudad. Más o menos esa es la idea de este remake, adaptándola a los tiempos que corren. Es decir nuestra tarea principal consistirá en ser los polis buenos que pillan a los malosos y los empaquetan directos a las celdas. Pero no puede ser así de simple y por ello Midway ha decidido poner al día el esquema de juego, en primer lugar poniéndonos en una amplia ciudad repleta de peatones y delincuentes, en segundo dándonos una total libertad de acción dentro de ciertos límites (no podemos robar vehículos por ejemplo) y en tercero otorgándonos la posibilidad de consumir las mismas drogas que requisemos a los criminales. Dicho así puede parecer algo parecido a un GTA con estupefacientes, y lo cierto es que se le parece bastante. Desde la posibilidad de ser buenos o malos polis, y pasear como si tal cosa hasta el sistema de misiones. Si bien es cierto que los límites son más estrictos y que incluye un sistema de "respeto" por el que la gente reaccionará según nuestro propio historial de acciones. De igual modo encontramos un original sistema de lucha cuerpo a cuerpo que nos permitirá incluso realizar golpes especiales, pero su realización es demasiado tosca. Y este es el gran problema de Narc, hay montones de buenas ideas pero que no acaban de cuajar como debiera, demasiados problemas tontos con el control, la detección de colisiones, el apartado gráfico o el sistema de juego en si mismo. Es más podríamos decir que lo mejor de este juego es ir haciendo el cabra por la calle, tomando las drogas que requisemos (las drogas son malas...) y arrestando a todo ser viviente con pinta sospechosa. Es en estos momentos cuando Narc merece la pena y a partir del momento en que nos damos cuenta de que no hay nada mucho más interesante que hacer la cosa comienza a decaer irremisiblemente.

NOTA FINAL: 6,7

Precio: *29,95 euros*
Jugadores: *1*
Xbox live: *No*
Banda sonora propia: *No*
Desarrolladores: *Midway*
Distribuidores: *Virginplay*

JUGABILIDAD:
Los controles son fáciles aunque no todo lo refinados que deberían ser. Nuestros personajes no gozan de una amplia variedad de movimientos y el sistema de lucha flojea desde casi el primer enfrentamiento con un delincuente.

Nota numérica: *6,4*

GRÁFICOS:
Tanto ángulo recto no puede ser bueno para la vista. Si a esto le añadimos que los escenarios no son precisamente un dechado de luminosidad y que la iluminación es otro de los temas pendientes queda como resultado un juego no demasiado bonito.
Nota: *6,6*

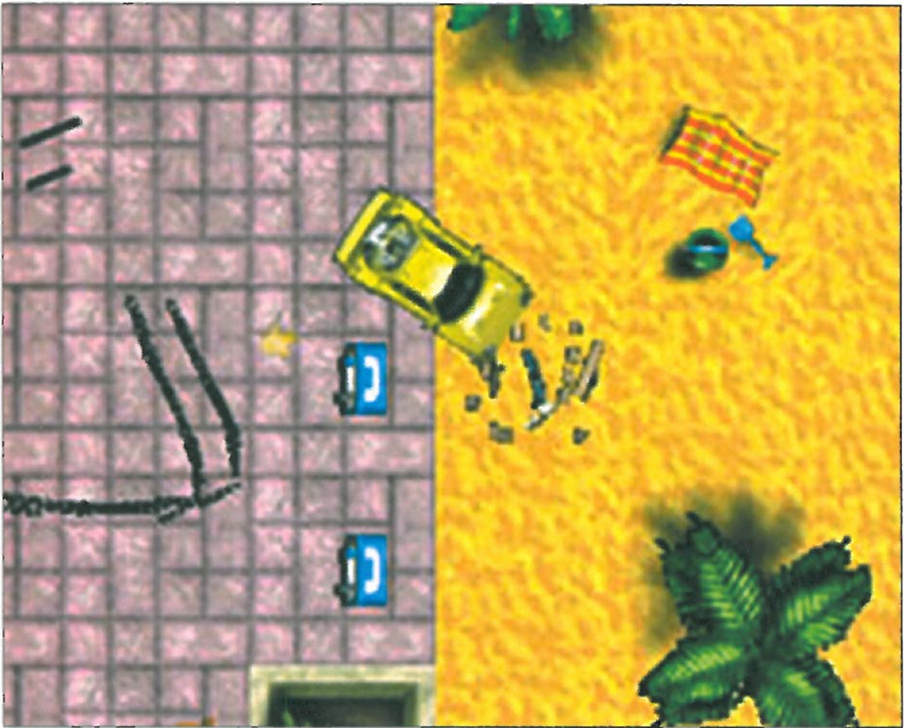
SONIDO:
Quizás lo mejor de Narc gracias a su doblaje a nuestro idioma y a su acertada selección de melodías que nos acompañarán en momentos puntuales de la aventura dando el toque justo de emoción.

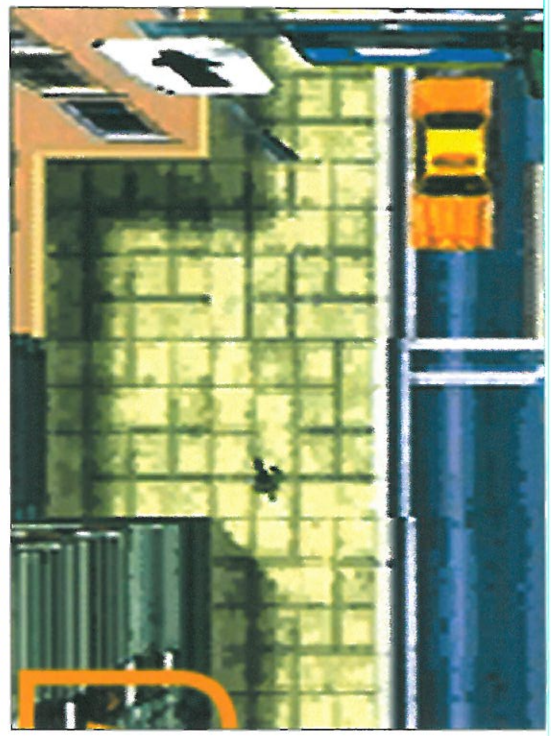
Nota numérica: *8,1*

ADICCIÓN:
Los primeros minutos son excelentes, con una ciudad esperando nuestro salvador aliento para rescatarla del mundo de la droga, pero conforme avanzamos en la partida vemos que la variedad disminuye y que nuestras posibilidades son más bien justas, cansando demasiado rápido. ***Nota:*** *7,5*

GRAND THEF AUTO

Sólo a partir de la tercera entrega se paso a las 3D y con ello llegó el éxito a la saga.







Por Jorge Núñez

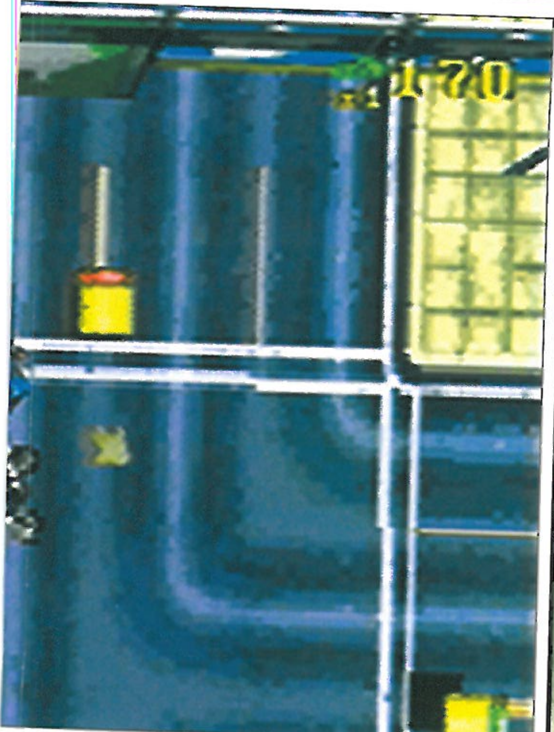
La historia de la saga GTA para mucha gente empezó hace unos pocos años con el lanzamiento de su tercera entrega para consola negra de Sony, pero los que ya sean un poco más veteranos y lleven más de 5 años en el mundillo seguro que recordarán sus comienzos. Se trataba de un juego divertido, pero la verdad es que no tiene nada que ver con las secuelas de esta generación con gráficos en 3D. Nuestra visión era siempre de helicóptero justo encima de nuestra cabeza y completamente en 2 dimensiones.

Si esperáis que tuviera una gran trama, la verdad es que se puede decir que no tenía ni argumento sostenible. Lo único que sabíamos es que éramos una especie de asesino a sueldo que tenía que realizar "trabajos" para conseguir seguir adelante. Por supuesto lo más básico de la saga ya estaba presente... Podíamos hacer más o menos lo que quisiéramos (dentro de las limitaciones técnicas obvias de entonces), se podía ir andando y robar cualquier coche que encontráramos por la calle y atropellar a todo el que se nos pusiera en nuestro camino. Al igual que ahora manejábamos armas que iban desde la pistola hasta el lanzacohetes y si no teníamos cuidado con éste último podíamos acabar tan chamuscados como nuestro objetivo al no guardar las distancias. La policía estaba presente casi en todo momento en cuanto infringíamos la ley, incluso si corríamos con nuestro coche más de la cuenta. Al hacer nuestros trabajitos solían molestar bastante, hasta el punto volverse bastante frustrante nuestra misión ya que nos la llevaban al traste con facilidad, sobretodo si estamos en una misión un poco avanzada.

La forma de avanzar en nuestro cometido es bastante simple, como he comentado se nos irán asignando trabajos (bastante fáciles al principio) que se irán complicando a medida que vayamos completándolos con éxito. Al acabarlos nos darán unos puntos que nos van a servir para ir cambiando de ciudad e ir a otras más grandes y difíciles. En un principio tendremos que llegar a 2 millones de puntos para movernos hacia la segunda ciudad, después 3 millones, etc. Al principio el planteamiento divertía, pero al cabo de un par de horas haciendo más o menos lo mismo siempre, nos acabaría aburriendo a la mayoría.

En lo que a jugabilidad se refiere, se trataba de un título bastante fácil de dominar, en unos minutos nos haríamos con sus controles. Al igual

Grand Theft Auto ofrecía un curioso sistema de cámaras que nos acercaba o alejaba en función de nuestra velocidad.





que era fácil de aprender, si llegábamos a avanzar a la segunda o tercera ciudad, la dificultad de las misiones en muchos casos se disparaba, y esto unido a las constantes persecuciones policiales, nos haría repetir una y otra vez lo mismo, con lo cual también acabaríamos hartándonos en este sentido. Por otro lado, el sistema de la cámara no estaba mal pensado, ya que al ir en un vehículo, según aumentábamos la velocidad se acercaba o alejaba, dejándonos un campo de visión más amplio para poder maniobrar con más facilidad. De todas formas algunas veces también nos jugaban una mala pasada no adecuándose a nuestras necesidades en ciertos momentos importantes, haciéndonos perder la vida y volver a empezar.

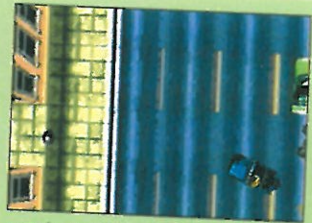
En definitiva, GTA desde sus comienzos fue un buen juego, pero hasta su tercera entrega cuando decidieron pasarlo a las 3 dimensiones no empezó a destacar entre los más grandes.

NOTA FINAL: 7,2

Precio: N/D
Jugadores: 1
System link: No
Xbox live: No
Banda sonora propia: No
Desarrolladores: RockStar
Distribuidores: Virgin



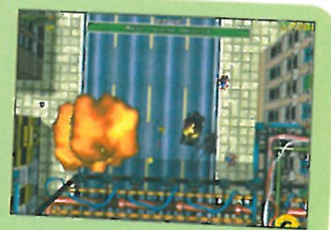
JUGABILIDAD:
En unos pocos minutos nos haríamos con los mandos, ya que el juego no albergaba ninguna gran dificultad en su manejo. Al igual que era fácil aprender, al ir avanzando se nos haría mucho más difícil dominarlo por su dificultad y las persecuciones policiales.
Nota numérica: 8,0



GRÁFICOS:
No tenían mucho que nos sorprendiera, eran gráficos en 2 dimensiones sin nada que destacara en particular. En aquella época corrían sobre el Windows 95 y en algunos ordenadores se colgaba con relativa facilidad, llevando al traste las partidas.
Nota numérica: 7,1



SONIDO:
Los efectos de sonido eran correctos, tampoco se podía exigir demasiado por aquel entonces... Los ruidos de los coches, la policía persiguiéndonos y el sonido de los peatones al ser atropellados cumplían muy bien su cometido.
Nota numérica: 6,7



ADICCIÓN:
En un primer momento era bastante adictivo, pero según iban pasando las horas, se nos podía ir haciendo un poco pesado sobretodo por su planteamiento repetitivo. Además la dificultad de las misiones más avanzadas también podían llegar a hartar.
Nota numérica: 6,7

SUSCRIBETE A XB MAGAZINE Y AHORRATE UN 20%

11 números por 30 euros



Nombre ______________ Apellidos ______________ CIF ______________

Dirección ______________ C.P. ______________

Localidad ______________ Provincia ______________ Teléfono ______________ e-mail ______________

Forma de Pago:

☐ Talón nominativo a: Publicaciones Informáticas MKM

☐ Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Banco/Caja de Ahorros:

Dirección ______________ C.P. ______________ Provincia ______________ Localidad ______________

Datos Bancarios
(Sírvase rellenar todas las casillas)

Nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Clave del banco | Agencia | DC | nº de cuenta o libreta

Nombre del titular de la cuenta o libreta ______________

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esa entidad los efectos que les sean presentados para su cobro por Publicaciones Informáticas MKM

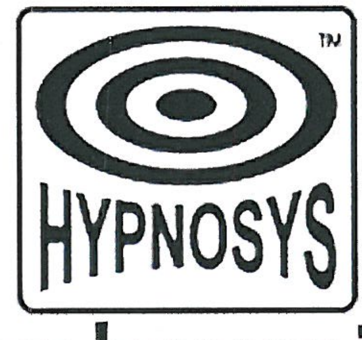
______________, a ______________ de ______________ de 200 ☐

(Población) (Fecha) (Mes)

(Firma del titular)


DIGITAL
Videojuegos
Dreams
Especialistas en juegos y accesorios de importación
C/Reina Constaza Nº 26
Local 9 07006 Palma
tel: 971 770 613


FOREVER
GAMES
ALDAYA - VALENCIA
TELF. 961517176


HYPNOSYS


PMV
DISTRIBUCIONES
Venta al por mayor de Videojuegos a nivel nacional
C/ Sigfrido 33-35 P.I. Alameda 29006 Málaga
Tfno: 952 36 32 37
PlayStation 2
PSone
XBOX
GAME BOY ADVANCE SP
GAME BOY COLOR
PC CD ROM

INTEGRISMO DIGITAL Y OTROS MALES...



Las opiniones vertidas por nuestro enviado especial a Los Ángeles el mes pasado, tras las presentaciones previas al E3 de las tres grandes compañías del ocio electrónico, han levantado algunas ampollas entre algunos lectores. Y este malestar se ha visto reflejado en algún foro de una revista online muy conocida en nuestro país. Esto está muy bien, pero lo que a mi realmente me sorprende es que en estas opiniones encolerizadas de algunos aficionados (en las que no perdonan que se juzgue de muy positivos los vídeos que se mostraron en Los Ángeles sobre lo que "podría ser" la futura PS3) es la visión integrista y radical del mundo del videojuego que subyace. En estas opiniones se habla despectivamente de los "sonyers" y se ensalza a la comunidad propia, las de los "xboxers" (de hecho se acusa al redactor de ser un espía sonyer pagado para desprestigiar al mundo xboxers). Increíble. Asistimos a una nueva era de antagonismo digital donde los integrismos se hacen fuertes como opción política.

Hubo un tiempo en el que todos los aficionados al mundo de los videojuegos anhelábamos poseer todas las videoconsolas que salían al mercado y queríamos jugar a todos los juegos que iban saliendo. Adornábamos nuestro salón con todo tipo de máquinas increíbles y escondíamos tras la televisión una maraña de cables, enchufes y euroconectores. Eran nuestros trofeos y nuestros amigos nos envidiaban por poseer todo lo mejor de la industria. Pero ese tiempo ha acabado, ahora lo que se lleva es elegir una opción en el mundo de los videojuegos, como el que se define en política, y dedicarse a desprestigiar de la forma más visceral todo lo que aparezca para "los otros". Por un lado están los "sonyers", por otro los "xboxers", enemigos radicales de aquellos, y luego hay un grupo de colgados llamados "nintenderos" (pero estos son minoría, es como votar a Izquierda Unida o Los Verdes). Y cada grupo de presión dispone de sus revistas especializadas donde reciben su ración de liturgia integrista mensual (es una especie de La Razón de los videojuegos, donde se cuenta que nuestra plataforma es la mejor, nosotros somos los más guapos y ligamos más, y cosas de ese tipo). Y, por supuesto, cualquier opinión diferente se castiga con la denuncia, el insulto y el desprestigio, o con las típicas acusaciones de 'trabajar para el enemigo'. Vamos, que sólo falta salir con las pancartas a la calle a pedir que los aficionados a la PS2 no puedan casarse, porque claro '¿qué clase de educación recibirían sus hijos?'.

Ahora no es compatible, por ejemplo, que te guste Halo y Killzone, y si llevas una camiseta de Conker y sacas la Game Boy Advance del bolsillo trasero del pantalón, se te discrimina, ridiculiza y expulsa del grupo. Una lástima, pero los talibanes de los videojuegos se multiplican por momentos.